GUIA OFICIAL

DESVENDE OS SEGREDOS DESTE INCRÍVEL JOGO

NESTE NÚMERO: SINDEL - NIGHTWOLF - KABAL - STRIKER

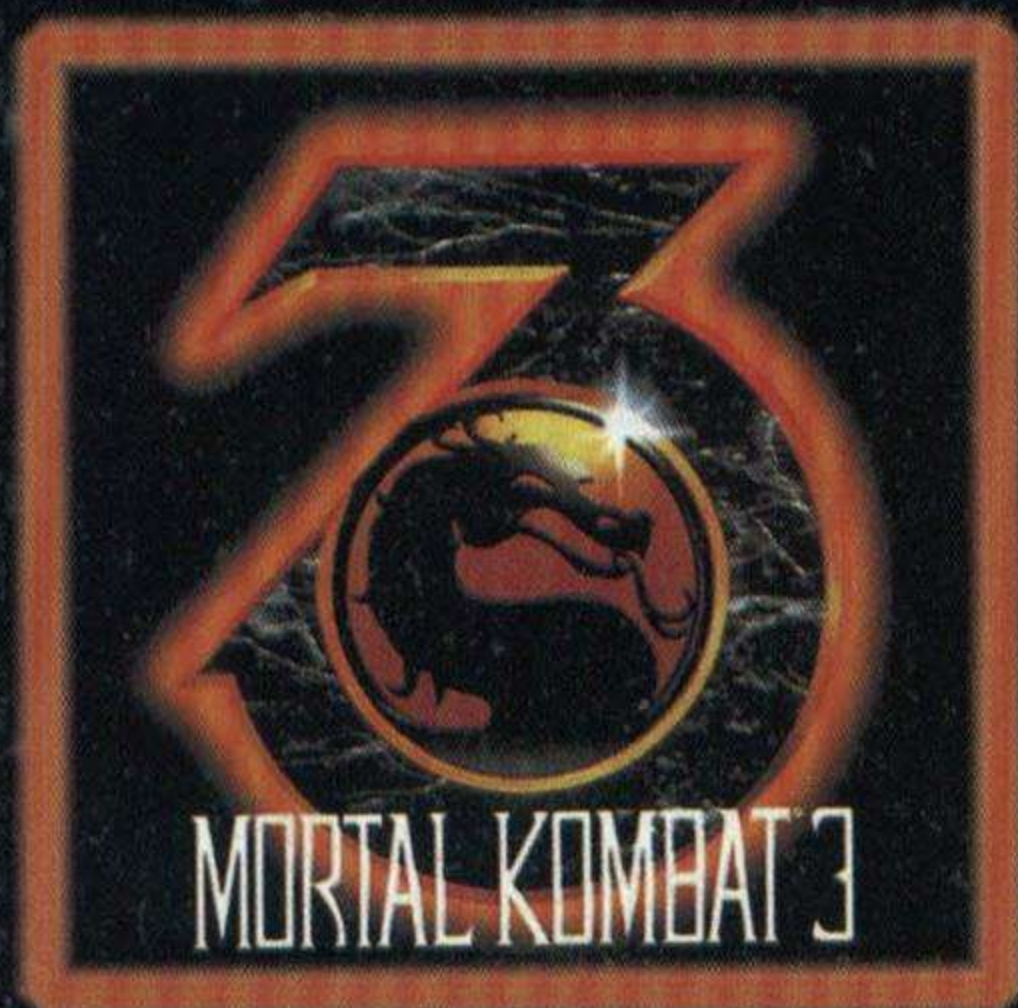
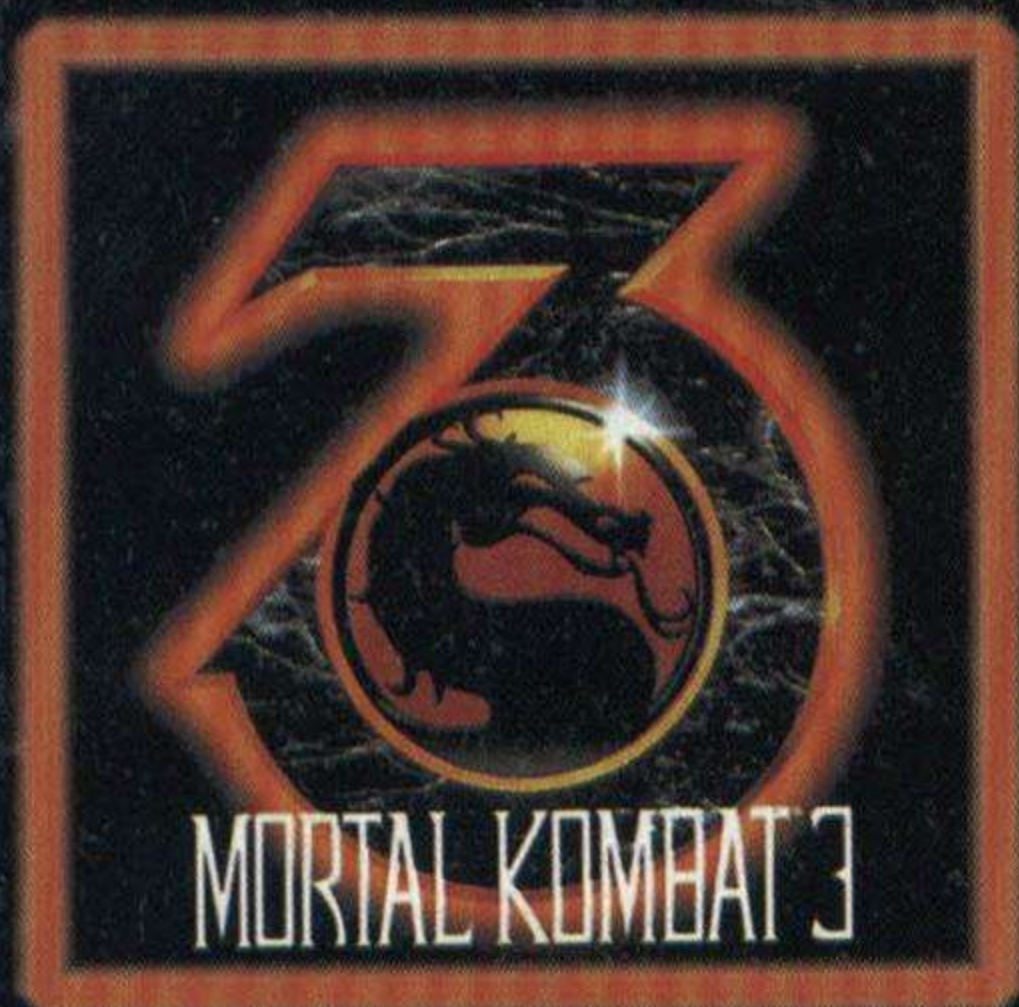
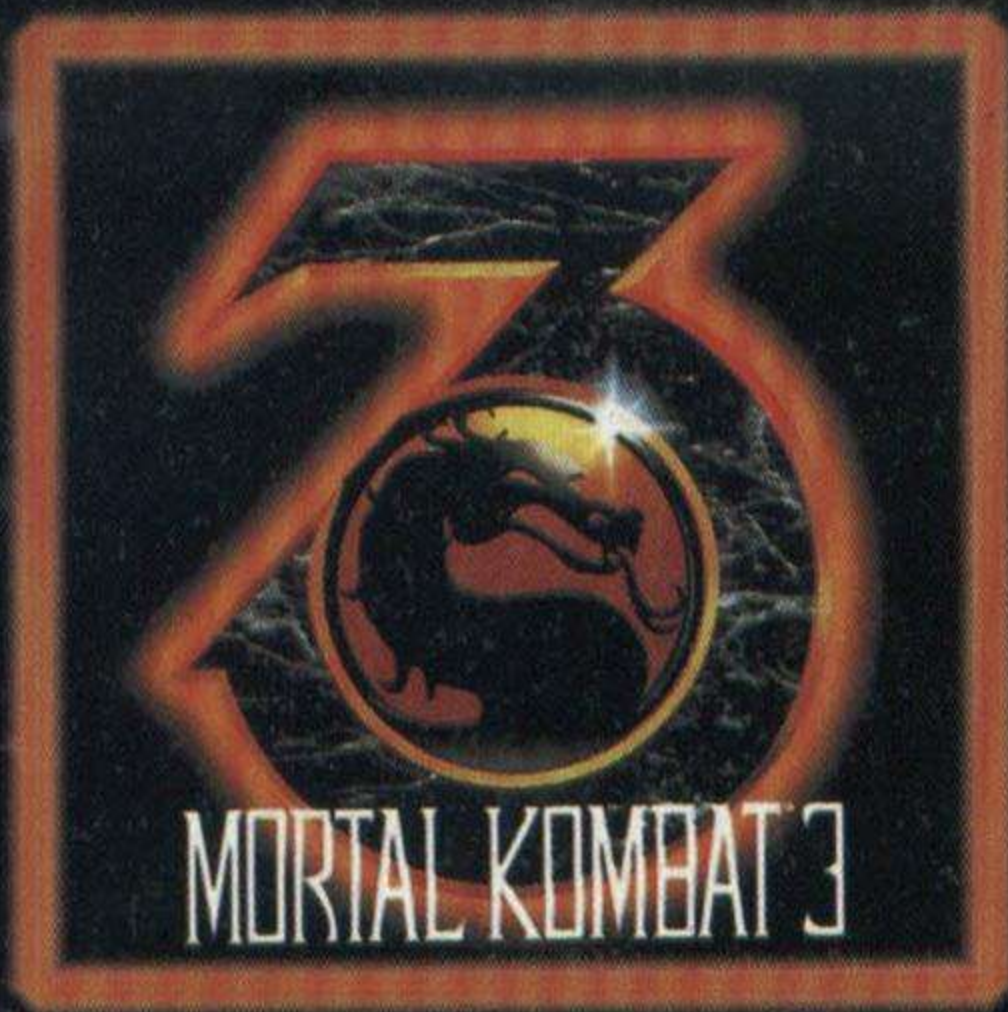
GUIA OFICIAL MORTAL KOMBAT 3 - Nº 1 DE 3 - PREÇO R$4,00

MORTAL KOMBAT® 3

Guia Oficial do Jogo

"Lembrem-se destas palavras, guerreiros.

"Vocês foram escolhidos para representar a Terra no Mortal Kombat. Cada um de vocês é uma grande ameaça à ocupação da Terra feita por Shao Kahn. Mas previnam-se - embora suas almas estejam protegidas contra o mal de Shao Kahn, suas vidas não estão. Eu não posso interferir nos problemas em qualquer momento. A Terra de vocês agora é governada pelos deuses de Outworld.

"Estas são as palavras de Rayden."

PRIMA PUBLISHING

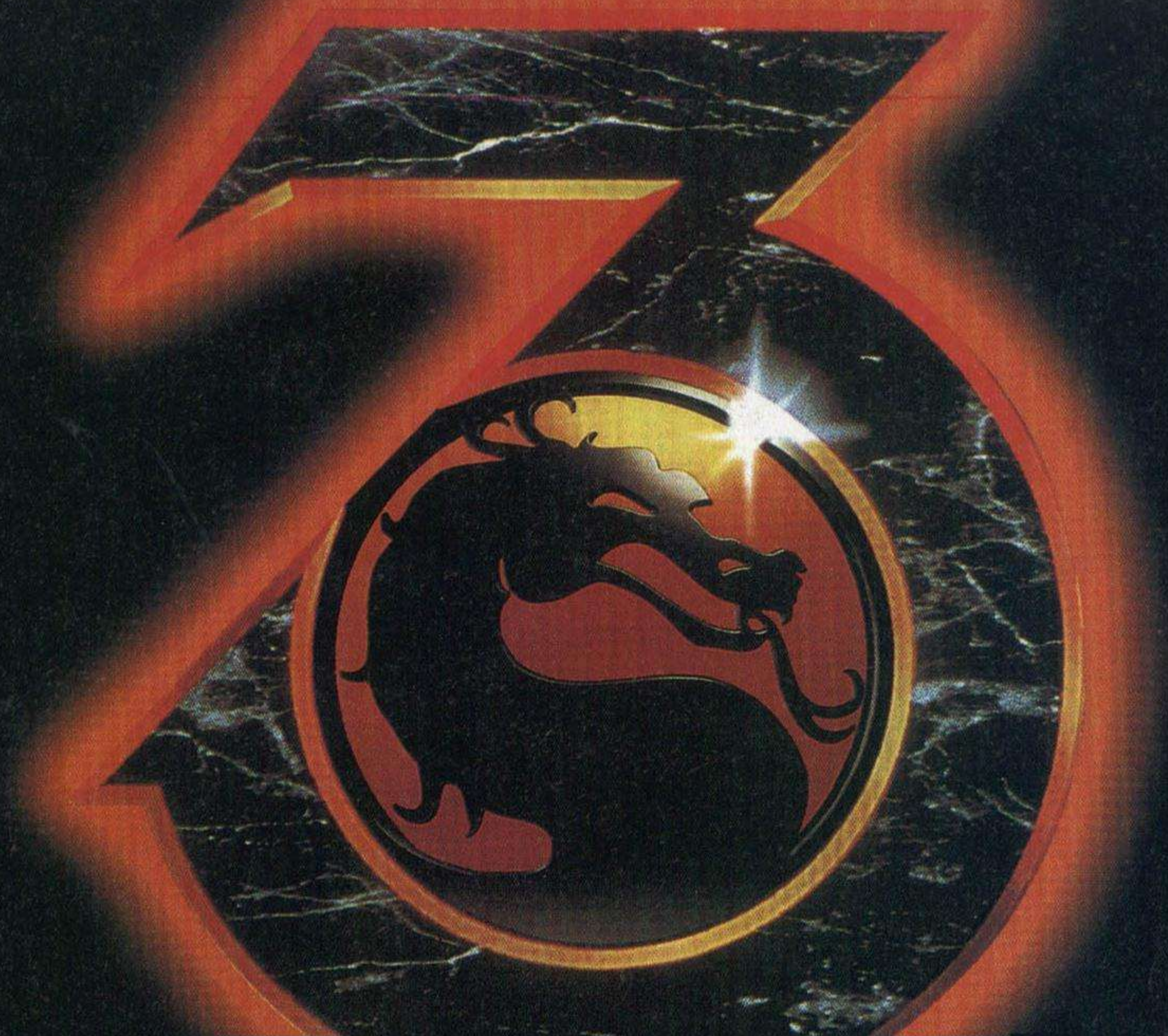
Editor
Lothlórien Baerenwald
Designer de Prima Publishng

Guia Oficial Mortal Kombat 3
é uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Estela Borges Morato,573
Tel.: (011) 266-3166
Fax (011) 857-9643
caixa postal: 20.009
CEP 02597-970

Diretor Presidente
Hercilio de Lourenzi
Diretor de Arte
Edson Gallo
Diretor Comercial
Luis Antonio de Assis Gomes
Gerente Administrativo
Nilsion Luis Festa
Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida
Assistentes
Vera Lucia de Morais
Marcelo Santos Silva

ADAPTAÇÃO E REALIZAÇÃO
FOCO PUBLICIDADE
Rua José Antonio Coelho,547
Vila Mariana - São Paulo - SP
Tel.: (011) 575-8914
CEP 04011-061

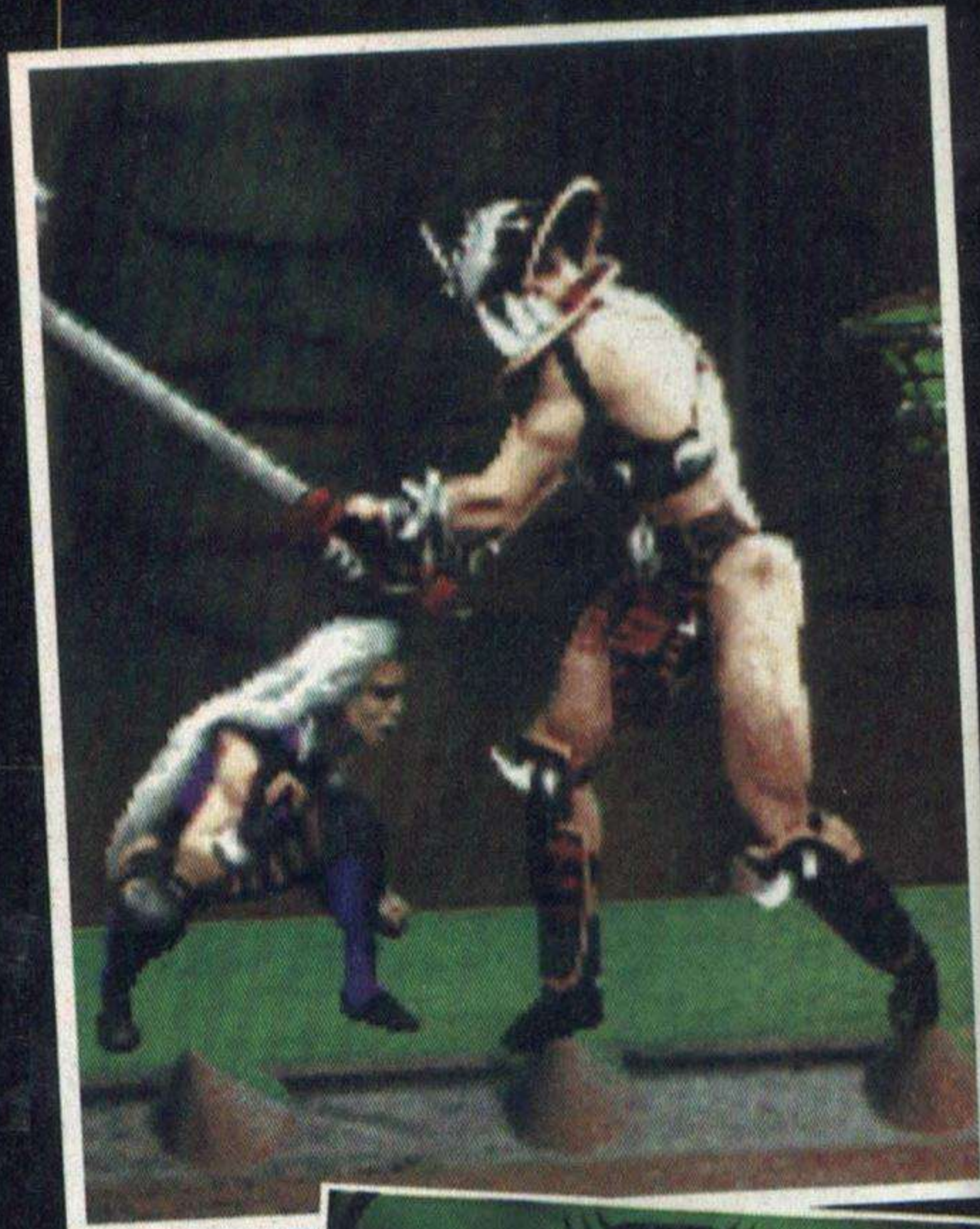
Diretor e Editor
André Lima
Coordenação
Paulo Fernandes
Programação visual
Rosana Munhoz
Tradução
Lilian Giusti
Assessoria
Amanda Machado
Paulo Cesar Haag Júnior
IMPRESSÃO E ACABAMENTO: padilla

ÍNDICE

Há milhares de anos, um grupo de homens sábios do Extremo Oriente recebeu visões de um negro e caótico reino. Este reino - comandado pelo malvado imperador Shao Kahn - ficou conhecido por Outworld.

Os inteligentes homens sabiam que a viagem entre o reino negro e a Terra seria possível algum dia se as condições ajudassem - as condições seriam o desequilíbrio das Fúrias, ou seja, das forças positivas e negativas que mantém o nosso Universo livre de um colapso.

Sabendo que uma possível invasão de Outworld causaria muitos danos à Terra, estes homens apelaram para os Deuses Superiores (mais antigos), que criaram um torneio chamado Mortal Kombat. Através desta disputa, nós protegemos não só a segurança do reino como também a existência de nossas almas.

O MAL RENASCE

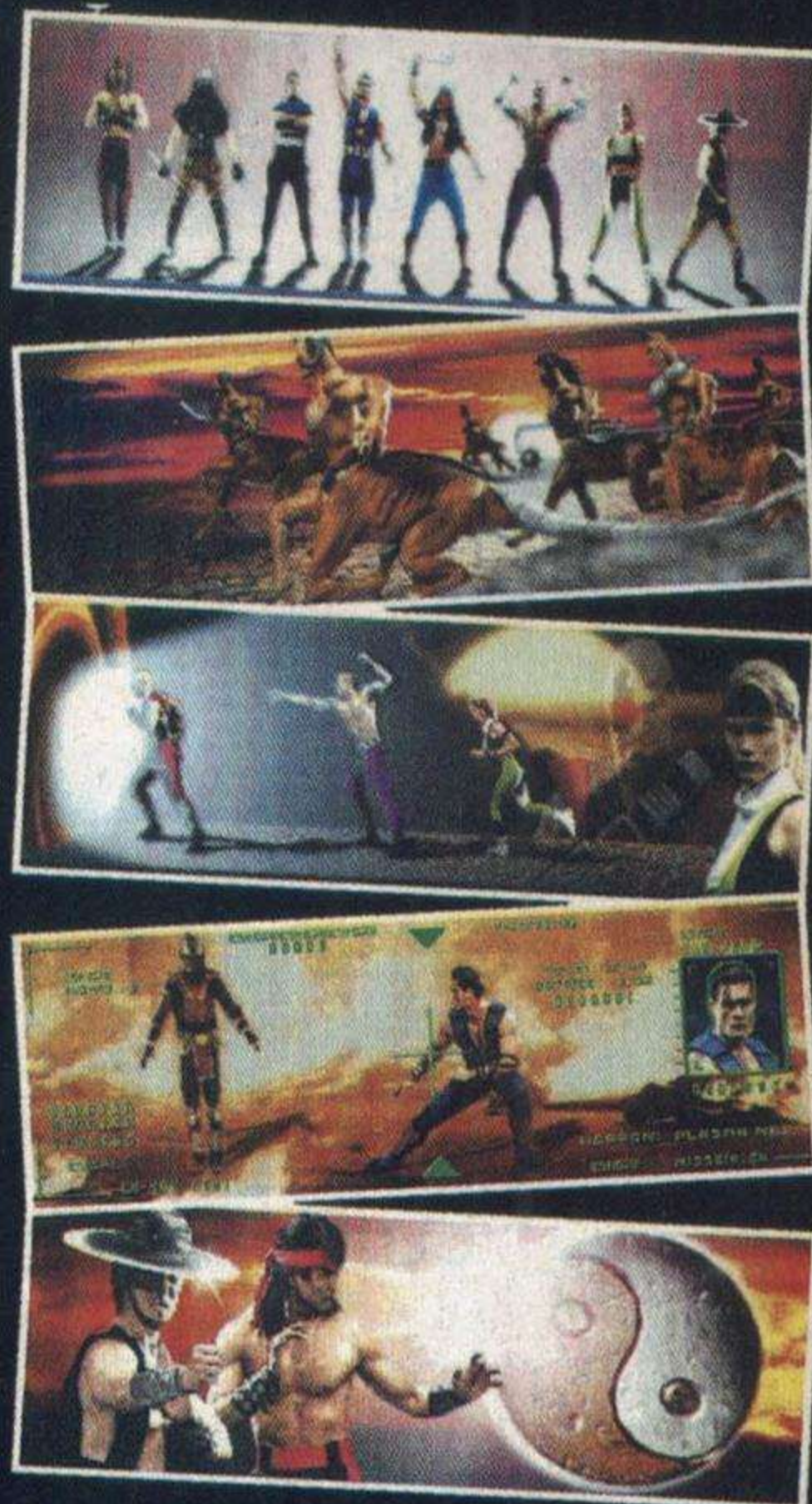
Durante séculos, a Terra usou o Mortal Kombat para se defender de Shao Kahn. Mas Kahn fica frustrado quando falha, e decide elaborar um plano que começou há quase 10.000 anos atrás. Foi na época em que Kahn tinha uma rainha. Seu nome era Sindel, e sua morte ainda jovem foi completamente inesperada.

O INÍCIO

A CONQUISTA

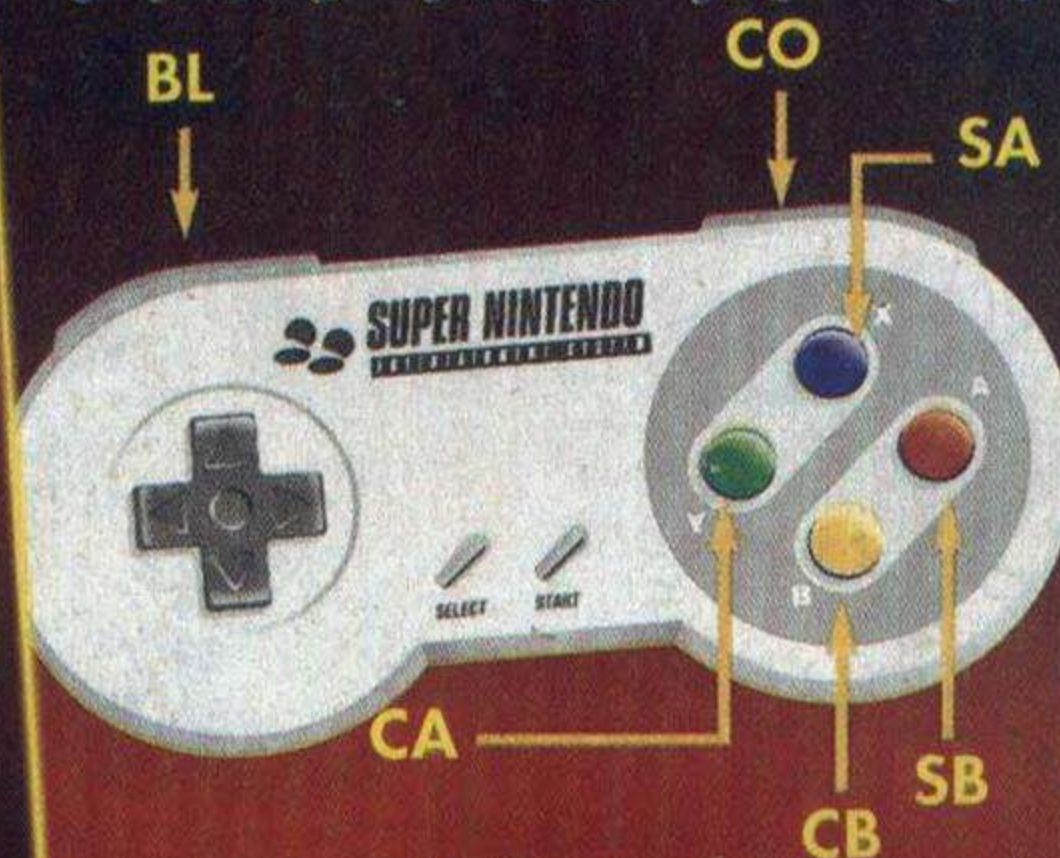
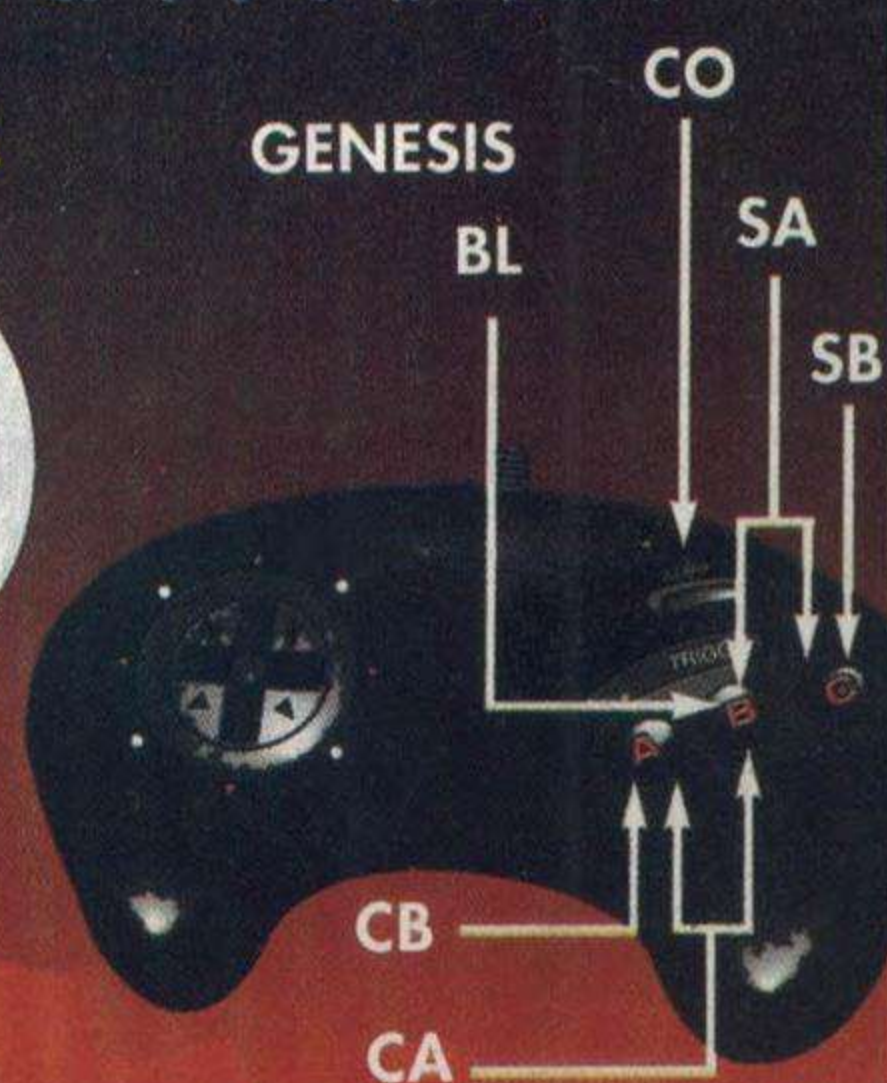
Os sacerdotes da sombra de Shao Kahn, comandados pelo feiticeiro Shang Tsung, fizeram com que o espírito de Sindel renascesse - não em Outworld, mas no próprio reino da Terra. Este terrível fato dá a Shao Kahn o poder para atravessar os portões dimensionais e reclamar sua rainha, conseqüentemente ajudando-o a tomar conta da Terra.

Shao Kahn começa a tirar todas as vidas do planeta. Ele "suga"todas as almas, e lentamente a Terra começa a se transformar em uma parte de Outworld.

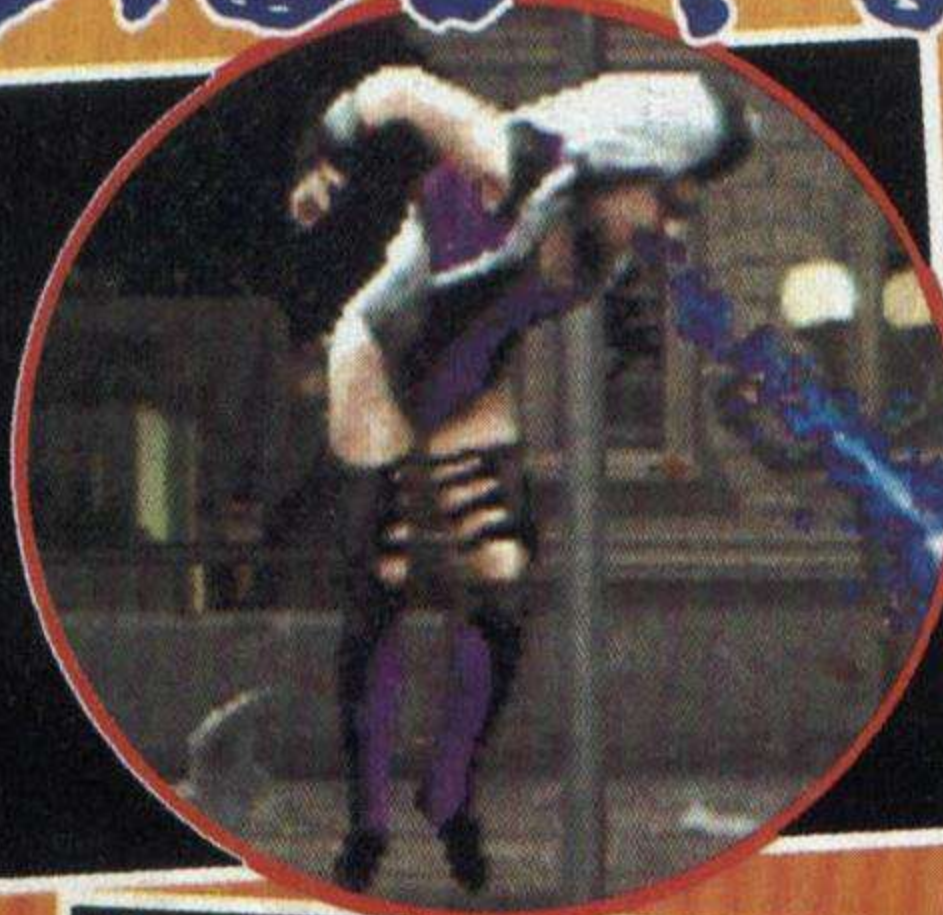
Mas existem almas humanas que Shao Kahn não consegue tomar conta. Estas almas pertencem aos guerreiros escolhidos para representar a Terra em um novo Mortal Kombat. Os guerreiros estão espalhados pelo planeta e Kahn manda que os guerreiros de Outworld os encontre e depois elimine todos eles.

Alguns guerreiros da Terra sobrevivem aos ataques, e a maioria não. Mas os poucos que sobraram possuem a única chance de salvar toda a humanidade...

A CHAVE DE TUDO!

Preste atenção nas siglas dos diversos golpes para não ficar perdido a revista inteira...

MVF	Meia volta para a frente
MVT	Meia volta para trás
1/4VF	1/4 de volta para a frente
1/4VT	1/4 de volta para trás
se	segure
so	solte
CA	Chute alto
CB	Chute baixo
SA	Soco alto
SB	Soco baixo
CO	Corra
BL	Bloqueio
T	Para trás
F	Para a frente
C	Para cima
B	Para baixo
CV	Chute voador
360	360 graus

KOMBATANT

SINDEL

Ela comandou Outworld ao lado de Shao Kahn como sua rainha há 10.000 anos atrás. Agora ela renasce na Terra. Como a chave para a ocupação da Terra feita por Kahn, suas más intenções são sempre observadas pelo tirano. Sindel não sabia, mas seu verdadeiro rei chamava-se Jerrod. Eles tinham uma filha chamada Kitana e lideravam o reino de Edenia - antes de Kahn destruir tudo e assassinar Jerrod. Kahn forçou Sindel a ser sua rainha e tomou Kitana como sua própria filha.

SHANG TSUNG

Como feiticeiro principal de Shao Kahn, Shang Tsung já decepcionou seu imperador depois de perder para a Terra na batalha do torneio. Mas o planejador e ótimo mágico é um instrumento fundamental para que Kahn conquiste o reino da Terra. Ele agora tem mais poderes do que nunca.

NIGHTWOLF

Ele trabalhou como historiador e preservador da cultura de seu povo. Quando o portal de Shao Kahn se abre na América do Norte, Nightwolf ultiliza sua mágica e seus conhecimentos para proteger a Terra sagrada de sua tribo. Os poderes de Kahn não conseguem penetrar nessa área da Terra, e isso rapidamente se transforma em uma perigosa ameaça ao comando de Shao Kahn.

KABAL

Como um guerreiro escolhido, sua verdadeira identidade é um grande mistério. Acredita-se que ele é um sobrevivente de um dos ataques das esquadras de extermínio de Shao Kahn. Como resultado, ele agora está grotescamente "marcado" no rosto e consegue manter-se vivo graças a respiradores artificiais e ao desejo furioso de acabar com a conquista de Shao Kahn. Antes da invasão, Kabal era um criminoso e já foi membro do "Black Dragon", ao lado de Kano.

KUNG LAO

Depois da destruição de seu templo Shaolin e a perda de seus irmãos monges, Kung Lao planeja reconstruir seu antigo grupo, a "White Lotus Society". Seu plano começa a fracassar quando Shao Kahn inicia sua invasão à Terra. Como um guerreiro escolhido, Kung Lao precisa colocar em prática suas melhores habilidades em lutas para arruinar com o reino de terror do terrível Shao Kahn.

STRYKER

Quando o portal de Outworld se abre por uma grande cidade da América do Norte, o pânico e o caos absoluto tomam conta, descontrolando tudo. Kurtis Stryker era o líder de uma organização de controle à desordem quando Kahn começou sua horrível tarefa de "sugar" as almas de todos os humanos. Como um guerreiro escolhido, Stryker percebe que é o único sobrevivente de uma cidade em que habitavam milhões de pessoas...

SONYA BLADE

Ela desapareceu depois do primeiro Mortal Kombat, mas foi tirada de Outworld por Jax, que entrou no torneio para salvá-la. Depois de retornar para a Terra através do portão dimensional, ela e Jax tentam alertar o governo dos Estados Unidos da ameaça de Outworld. Sem provas concretas para apresentarem, eles assistem inconformados ao início da invasão de Shao Kahn.

SHEEVA

Ela foi eleita por Shao Kahn como a protetora da Rainha Sindel. Mas Sheeva suspeita da lealdade de Shao Kahn com relação à sua raça - a Shokan - quando ele coloca Motaro como o líder de sua esquadra de extermínio. Em Outworld, a raça de centauros de Motaro sempre foi uma grande inimiga da raça Shokan.

LIU KANG

Depois da invasão de Outworld, Liu Kang percebe que é o principal alvo da esquadra de extermínio de Shao Kahn. Ele é o campeão Shaolin e atrapalhou os esquemas de Shao Kahn no passado quando venceu o último Mortal Kombat. De todos os humanos, Liu Kang representa a maior ameaça ao comando de Shao Kahn sobre o reino terrestre.

PROFILES

JAX

Após não ter conseguido convencer seus superiores e o governo dos Estados Unidos da ameaça de Outworld, mesmo tendo Sonya como sua testemunha, Jax começa a se preparar para as futuras batalhas com a tropa de Shao Kahn. Ele prepara suas armas com acessórios biônicos indestrutíveis.

SUB-ZERO

O irmão mais novo do original retorna - agora sem máscara. Enganado por seu próprio clã de ninjas, ele parte e é marcado para a morte por ter quebrado os sagrados códigos de honra. Ao contrário do outro ninja, ele utiliza máquinas automáticas. Como um guerreiro escolhido, Sub-Zero deve não apenas defender-se contra Outworld, mas também esquivar-se daqueles que estão querendo matá-lo. Antes da automatização, Smoke e Sub-Zero eram aliados.

KANO

Considerado morto após o primeiro torneio, Kano é encontrado vivo em Outworld. Ele escapa mais uma vez de ser capturado por Sonya Blade. Antes da atual invasão de Outworld, Kano consegue convencer Shao Kahn a "dispensar" sua alma. Kahn precisa de alguém que ensine seus guerreiros a utilizar as armas avançadas da Terra, e Kano é o homem certo para fazer esse tipo de trabalho.

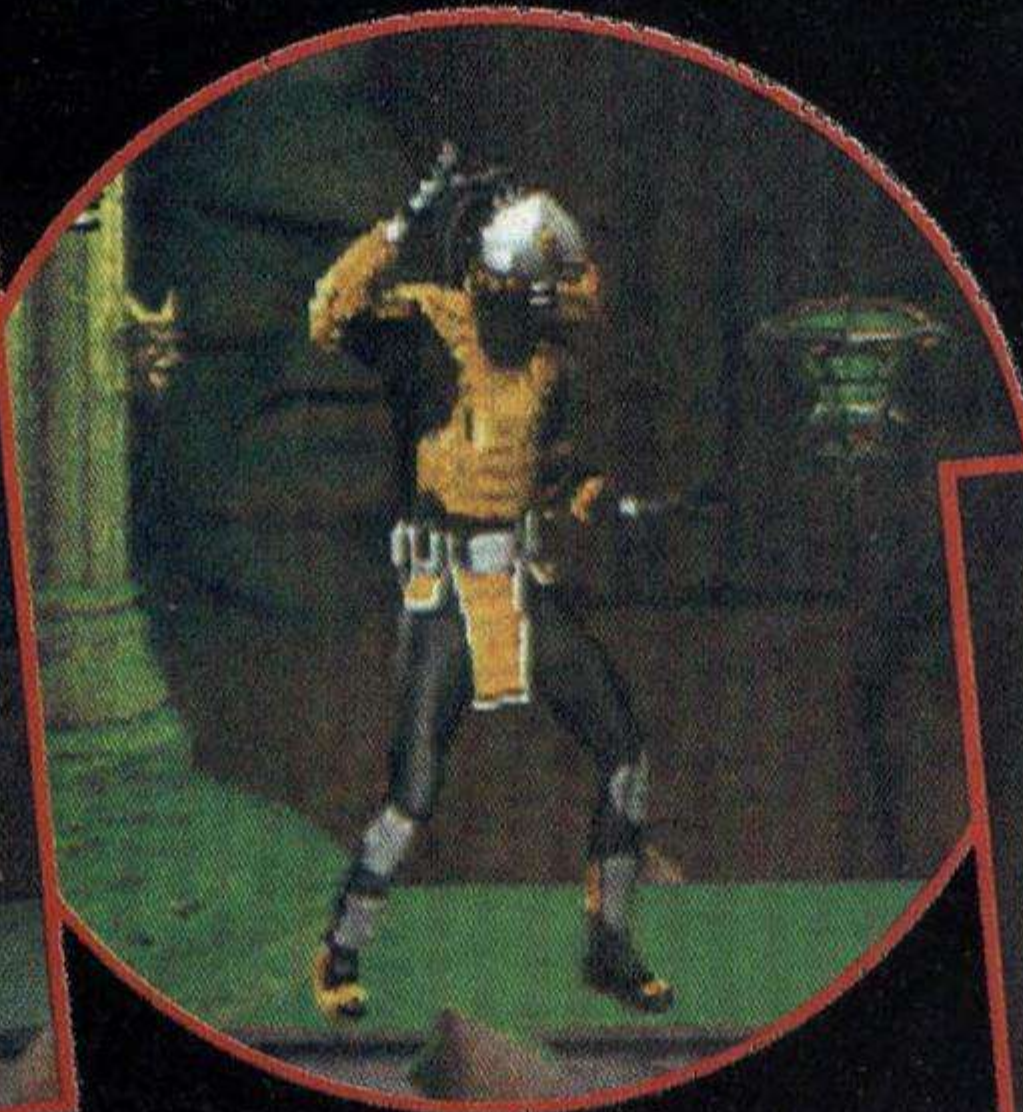
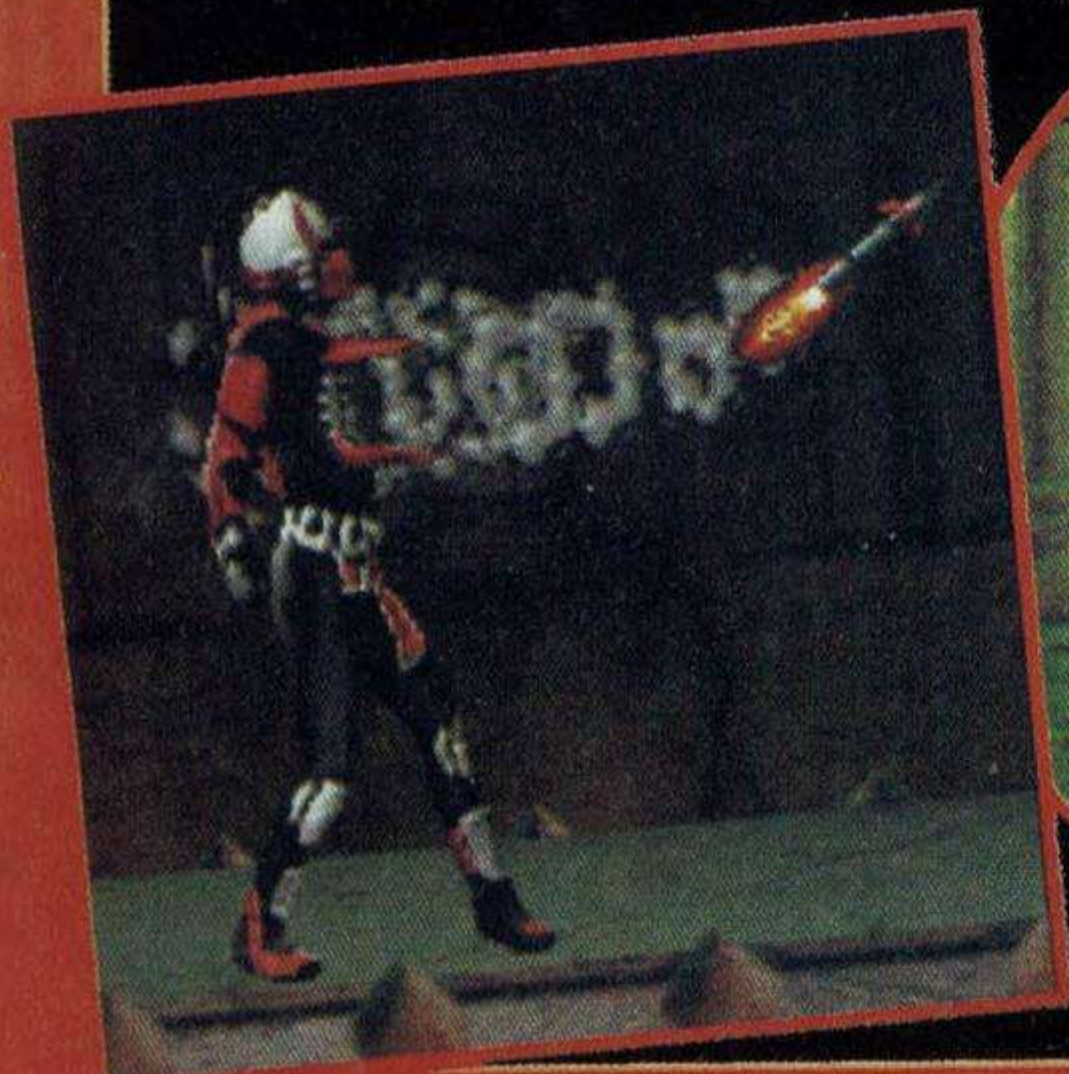
SEKTOR

Sektor também é chamado atualmente de unidade LK-9T9 - o primeiro dos três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Ele já foi um assassino treinado pelo Lin Kuei, e decidiu ser um voluntário pela grande lealdade a seu clã. Mais máquina do que homem, Sektor sobreviveu à invasão de Outworld - ele não tem alma para ser "sugada" por Shao Kahn.

CYRAX

Cyrax é a unidade LK-4D4, o segundo dos três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Como seu companheiro Sektor, sua última missão programada é encontrar e destruir Sub-Zero. Sem alma, Cyrax também não pode ter sua alma levada por Shao Kahn. Ele representa uma possível ameaça contra a ocupação da Terra feita por Shao Kahn.

SMOKE

Smoke é a unidade LK-7T2, o terceiro protótipo de ninja cibernético. Smoke foi capturado quando ele e Sub-Zero tentavam escapar do processo de automatização. Agora ele é um cyborg assassino com a missão de encontrar e matar seu antigo companheiro. Suas memórias não existem mais, transformando-o em um matador sem emoções. Entretanto, Sub-Zero acredita que em algum lugar dentro da máquina ainda existe uma alma humana tentando escapar. Ao contrário dos outros personagens, Smoke não é livremente escolhido da tela de seleção de personagem. O personagem ilusório aparece ao acaso na tela na posição central de bloqueio.

NOVAS REALIZ

O Mortal Kombat 3 vem junto com uma nova e interessante característica que afeta todos os aspectos do jogo, desde a maneira pela qual você destrói seus adversários até a maneira com que você lança os ataques. Esta seção foi feita para apresentá-lo a essas novas realizações e fazer com que você consiga aproveitá-las da melhor maneira. Se você já está pronto, então vamos à batalha!

ASCENSÃO DA BATALHA

A "battle ascension" dá a você a possibilidade de começar a batalha em uma área e terminar em outra. Por exemplo, se você estiver lutando no Soul Chamber e der um uppercut em seu adversário, ele/ela voa diretamente em direção ao teto. Seu personagem logo segue e a batalha continua no "quarto" acima, que nesse caso é a sacada. Esta única característica dá uma dimensão extra ao jogo. As "battle ascensions" estão disponíveis nas seguintes áreas: O Metrô,,"The Soul Chamber" e O Banco.

PIEDADE

Esta nova realização certamente faz com que o fim de uma luta fique mais interessante. Ao invés de destruir com o seu adversário no final de uma batalha, você pode conceder a ele/ela um pouco de "piedade". Uma vez que você colocar o código, uma pequena porção de força vital é recolocada para o seu bloqueio de energia do adversário. Agora você está livre para matar seu adversário utilizando uma das novas animalities, explicadas em detalhes nesta seção.

Para que a "piedade" seja concedida, os lutadores precisam ter vencido um round. Lembre-se: você só pode admitir uma "piedade" (mercy) no terceiro e no último round.

Para conceder uma "piedade" espere que as palavras "finish him/her" apareçam, então segure o botão de corrida, mexa levemente o joystick quatro vezes para baixo e solte o botão de corrida. Você deve ficar distante, ou senão seu golpe não funcionará.

AÇÕES

ANIMALITY

O que certa vez já foi um boato, transformou-se em realidade no MK3: as animalities agora são

possíveis, mas, como a maioria das coisas neste jogo, você precisa entender algumas normas de procedimento para que elas funcionem.

A primeira coisa que você deve saber é que antes de conseguir realizar uma animality em seu adversário, você deve conceder a ele/ela uma "piedade" (mercy). Isto significa deixar seu inimigo vencer um dos três rounds. No terceiro e no último round, quando as palavras "finish him/her" aparecerem, conceda uma piedade a seu adversário, continue lutando até que você possa destruí-lo novamente e depois coloque o código de animality do personagem.

O BOTÃO DE CORRIDA

A única grande mudança no MK3 é a adição de um sexto botão, utilizado para corridas. Para usar esta nova técnica, segure para baixo o botão de corrida e empurre em direção ao adversário. O tempo de corrida é limitado e o tempo de permanência é indicado pelo bloqueio verde diretamente abaixo do bloqueio de força vital.

A corrida melhora o seu jogo e permite que você leve vantagem sobre um adversário que estiver cambaleando - Sub-Zero adora correr a toda velocidade dentro deste ataque depois de congelar um adversário com um Ice Blast. O botão extra também colabora com um novo método de códigos de fatality - difícil para lembrar, mas muito divertido de se assistir!

PLANOS DE MÚLTIPLAS BATALHAS

O formato do jogo para apenas um jogador também passou por uma transformação. Agora você pode selecionar uma das três rotas (Novice, Warrior ou Master), com cada rota ou torre sendo mais alta e mais forte do que a anterior. A Novice tem seis batalhas mais dois personagens chefes. A Warrior coloca você contra oito adversários normais e os dois guardiães finais. O último teste é a rota Master, que o deixa lutar com dez inimigos e com os dois chefes do final. Não só faz o número de adversários aumentar quando você escolhe um plano de batalha mais difícil, como o nível de habilidade CPU também é intensificado. Como um incentivo, você deve tentar completar a torre Master, porque um final diferente o aguarda.

SINDEL™

A história até agora...

É difícil de acreditar que alguém tão sexy quanto Sindel guarda dentro de si tanta fúria. A antiga rainha de Outworld de Shao Kahn renasceu na Terra e está procurando pela verdade e por vingança. Sua missão é fazer Kahn pagar pelo assassinato de seu ex-marido, Jerrod, mas será que ela encontrará sua filha Kitana novamente?

BABALITY

CO, CO, CO, C

Com um movimento de sua cabeleira, Sindel transforma até mesmo um formidável adversário em um bebê manhoso!

FRIENDSHIP

CO, CO, CO, CO, CO, C

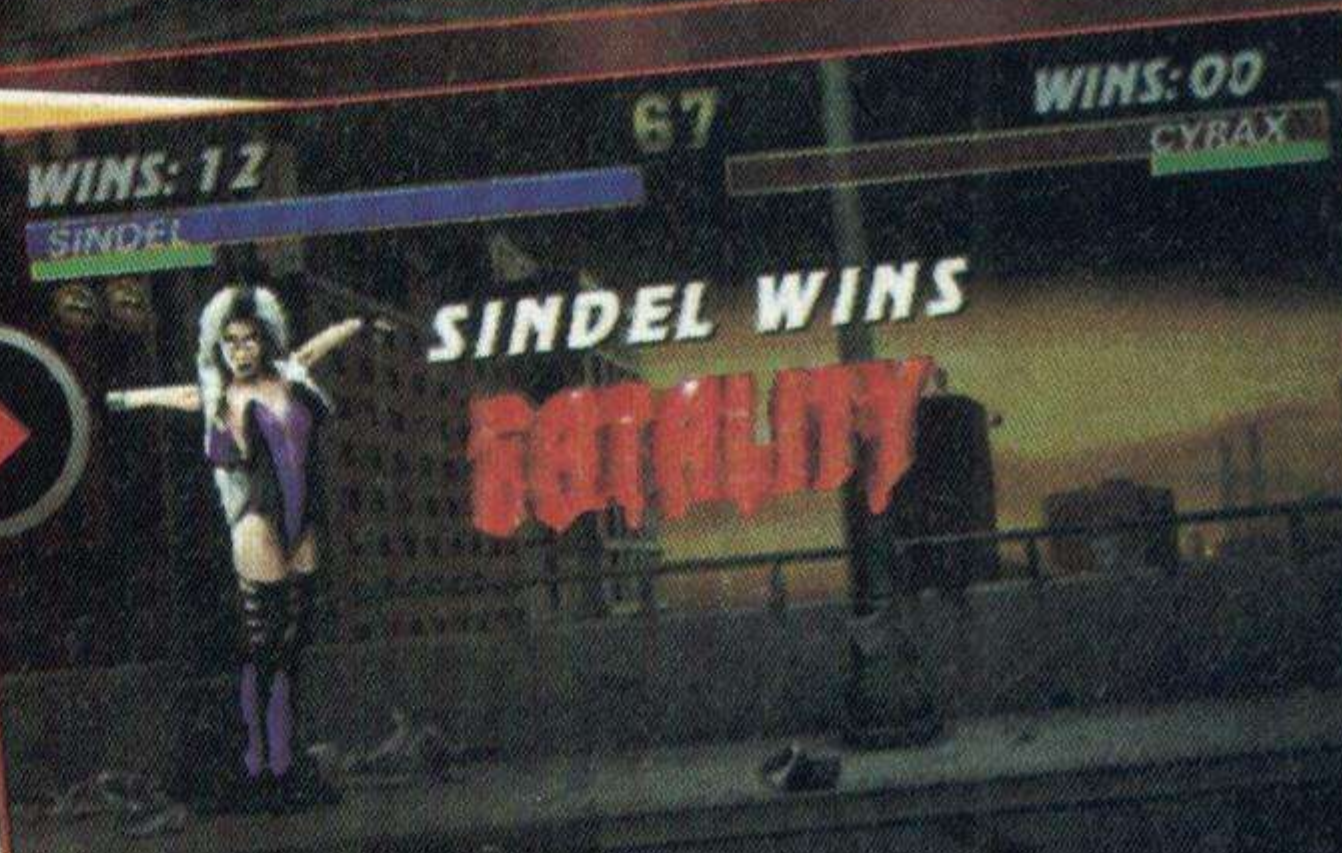
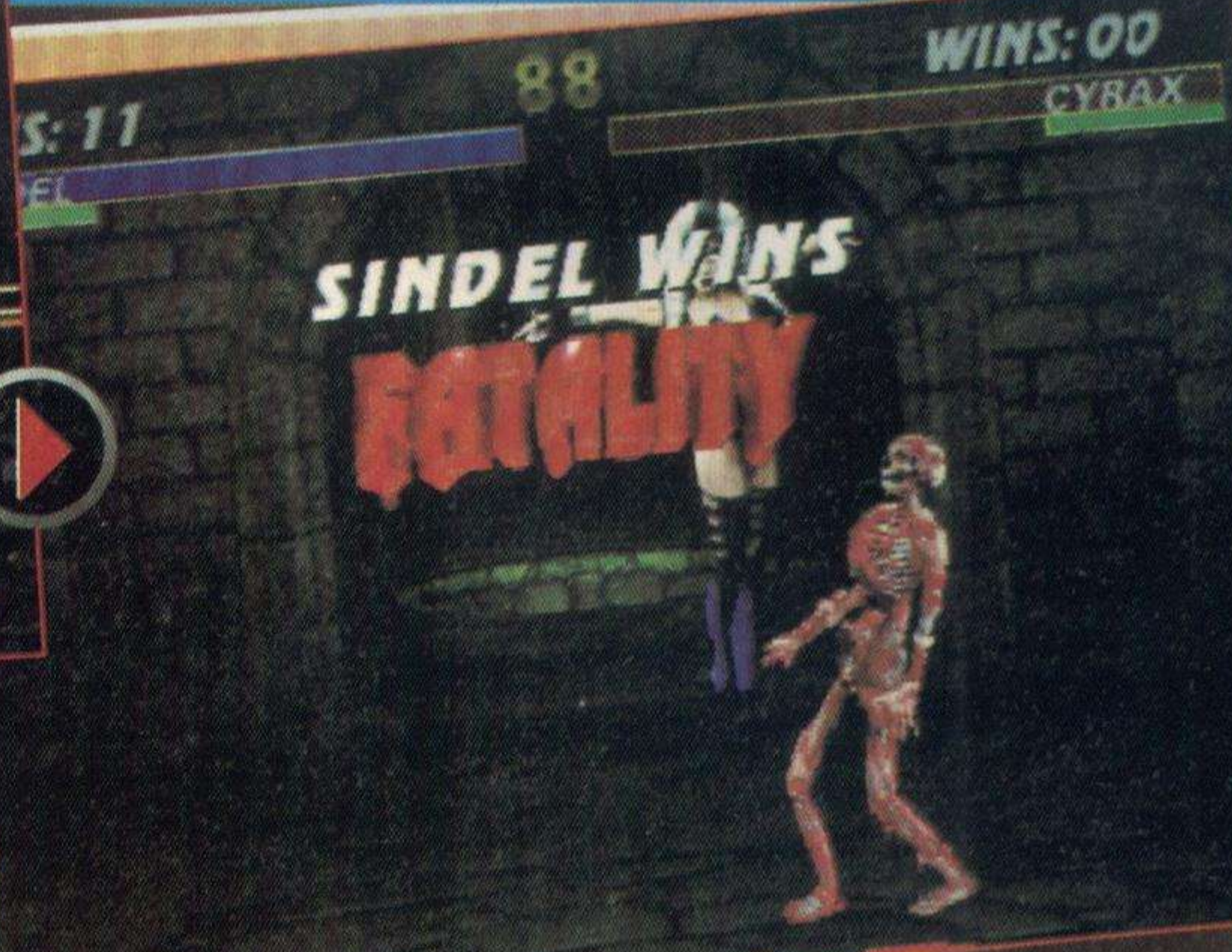
"Foi divertido!", brinca Sindel depois de chutar uma bola entre as pernas de seu adversário.

ANIMALITY

F, F, C, SA

Sindel se transforma em uma gigante vespa. Uma vez picada, sua vítima fica totalmente desesperada.

FATALITY ONE

CO, CO, BL, BL, CO + BL (Aproxime)
Destrua o corpo de sua vítima com este grito estridente.

FATALITY TWO

CO, CO, BL, CO, BL (Golpe à distância)
Provoque uma tempestade com esta fatality horripilante. Este "movimento de cabelo" de Sindel deixa o inimigo cambaleando.

O METRÔ

B, B, B, B, SB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

B, B, B, B, SB

PIT III

B, B, B, B, SB

SINDEL™ SPECIAL MOVES

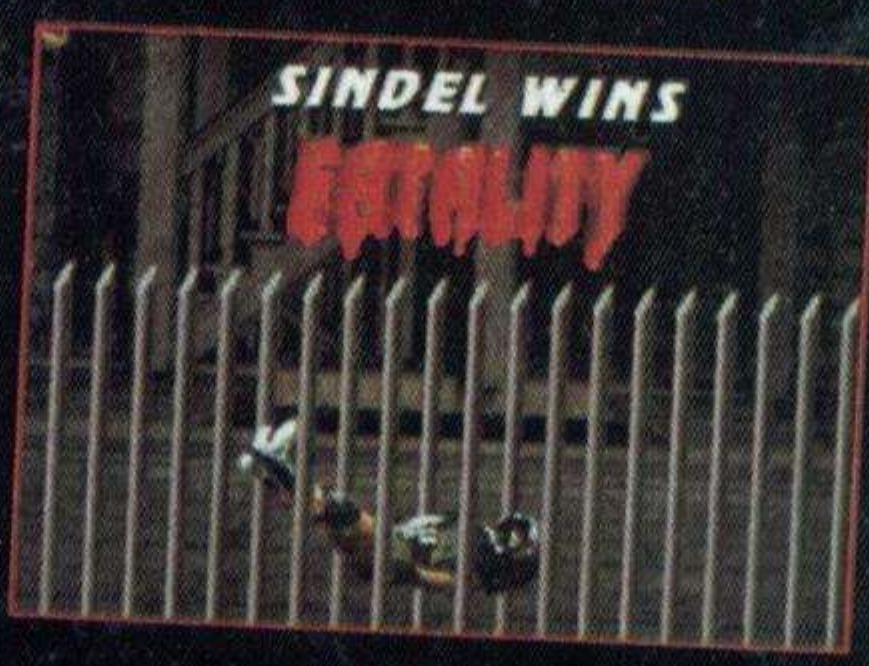
MID-AIR FIREBALL

1/4VF + CB (Em pleno ar)

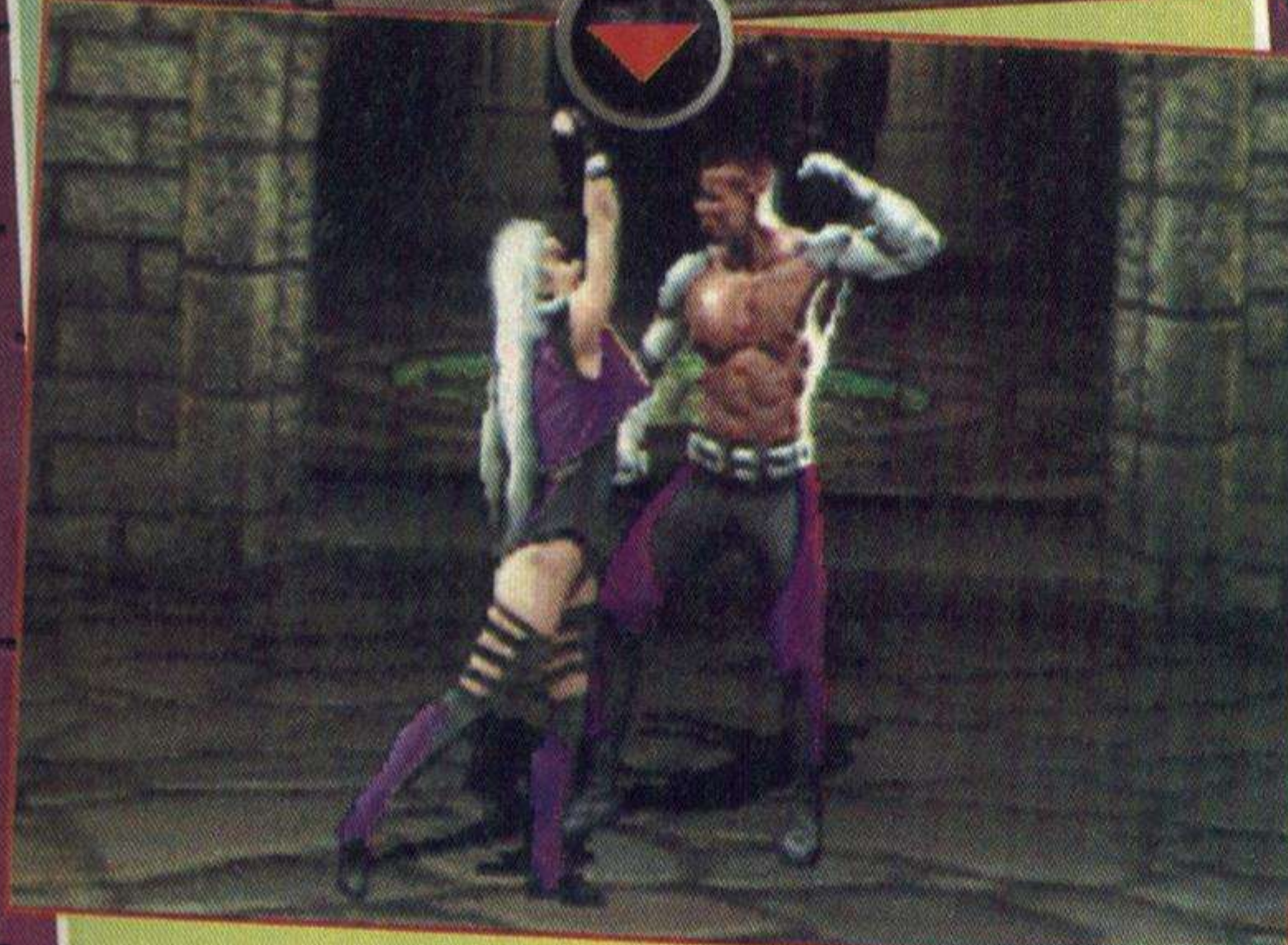
Vá para os céus e bombardeie o inimigo com uma ardente esfera de intensa energia.

FIREBALL

F, F, SB

Se você não gosta das alturas, utilize o plano normal de ataque.

SHRIEK WAVE

F, F, F, SA

Deixe seu inimigo tonto com esse berro que perfura os ouvidos. Quando suas vítimas estiverem pedindo misericórdia, arrase definitivamente com elas através de um combo esmagador.

FLIGHT

T, T, F, CA

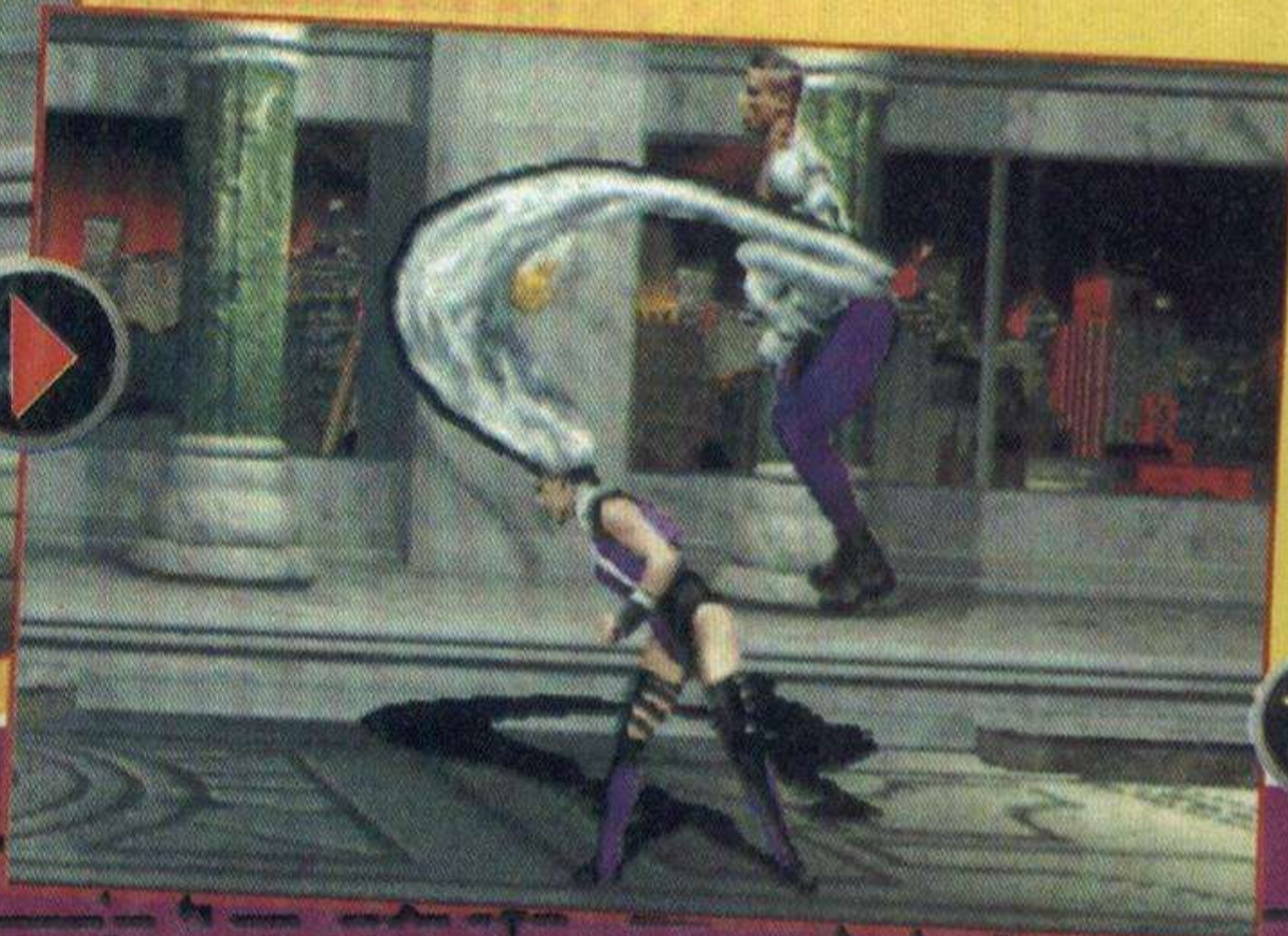
Livre-se dos adversários que estão na superfície planando em volta da tela. Enquanto estiver no ar, você estará livre para usar outros golpes.

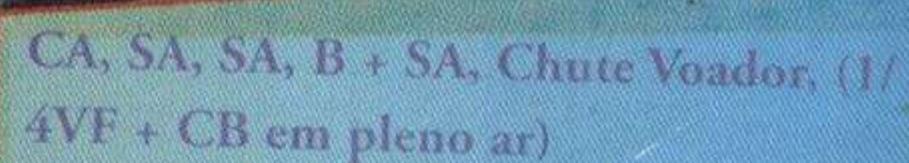
THROW

F + SB

A antiga rainha de Shao Kahn mostra suas incríveis habilidades com este impulso alucinante de suas costas.

MORTAL KOMBINATIONS™

CA, SA, SA, SB, CA

Como a maioria dos poderosos combos, esta incrível mistura de socos e chutes deixa o adversário vendo estrelas. Três golpes bem dados e ele fica arruinado.

CA, SA, SA, B + SA, Chute Voador, (1/4VF + CB em pleno ar)

Destrua um monte de inimigos com esta seqüência alucinante de seis golpes. Provocando um prejuízo maciço de 40%, esta é a parte vital do arsenal de Sindel.

SA, SA, B + SA, (F, F, SB)

Sindel utiliza seus poderosos punhos neste ataque arrasador de quatro socos.

CA, SA, SA, SB

Um ótimo combo para lutadores principiantes, este variado ataque consegue tirar 1/4 da força vital de seu adversário.

ENDING

SINDEL TEM VISÕES DE SEU PASSADO E SE REVOLTA CONTRA SHAO KAHN. ELA DESCOBRE QUE SEU VERDADEIRO REI CHAMAVA-SE JERROD. ELES TIVERAM UMA FILHA CHAMADA KITANA E COMANDARAM O REINO DE EDENIA: ANTES QUE KAHN OS DESTRUÍSSE NO MORTAL KOMBAT.

Ele usou Sindel como um fantoche em sua "busca" pela Terra e tomou Kitana como sua própria filha. Mas, derrotando Shao Kahn, Sindel liberta a Terra, além de também libertar Edenia e assegurar o encontro com a filha de 10.000 anos de idade: Kitana.

NIGHTWOLF™

A história até agora...

Este esperto e destemido guerreiro é um abnegado servidor de sua tribo. Enquanto outros lutadores são motivados pela agressão, ódio e vingança, seu único desejo é proteger a terra sagrada de sua tribo das maldades de Shao Kahn. Armado com um machado especialíssimo e uma mágica surpreendente, ele está preparado para lutar até a morte.

BABALITY

Babality F, T, F, T, SB
Relembre a inocência da juventude com esta babality. Nightwolf transforma um adversário sedento por sangue em uma criança imbecil.

FRIENDSHIP

CO, CO, B, CO, B
Nightwolf se transforma em Rayden e uma máquina do MKII cai do céu, para o espanto de seu adversário.

ANIMALITY

F, F, B, B, (Aproxime)
A animality de Nightwolf é previsível, mas nem por isso deixa de ser impressionante: ele se transforma em um lobo e depois devora o inimigo!

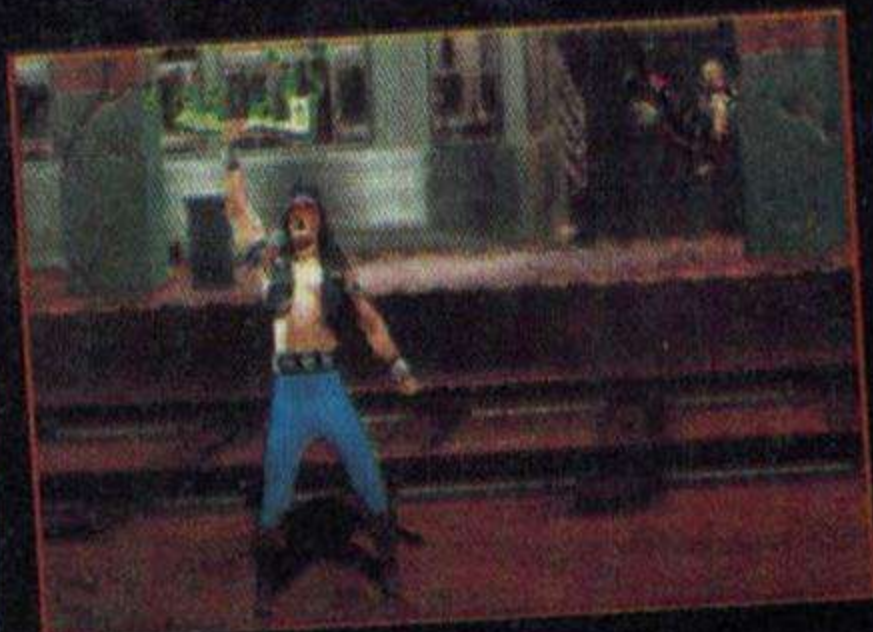
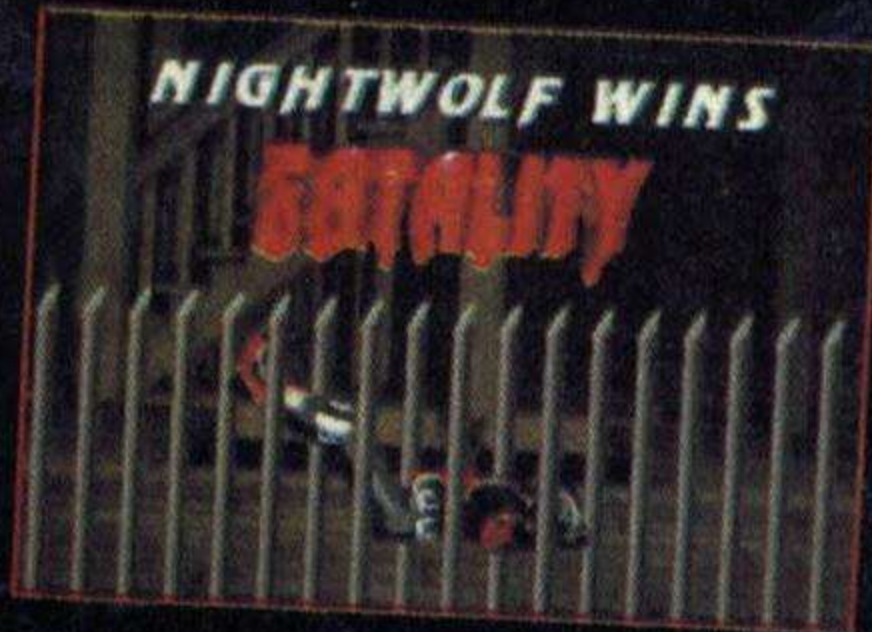
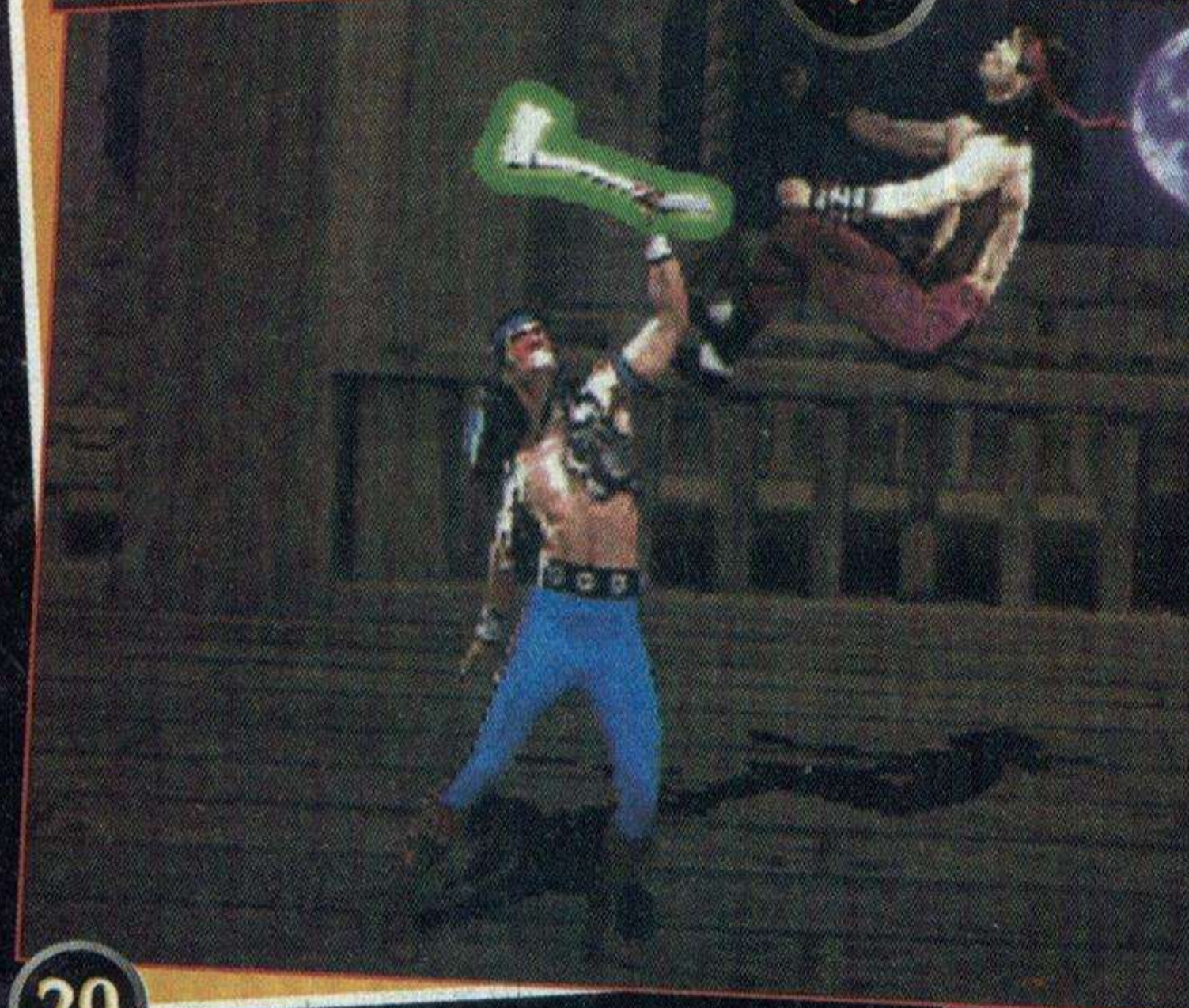
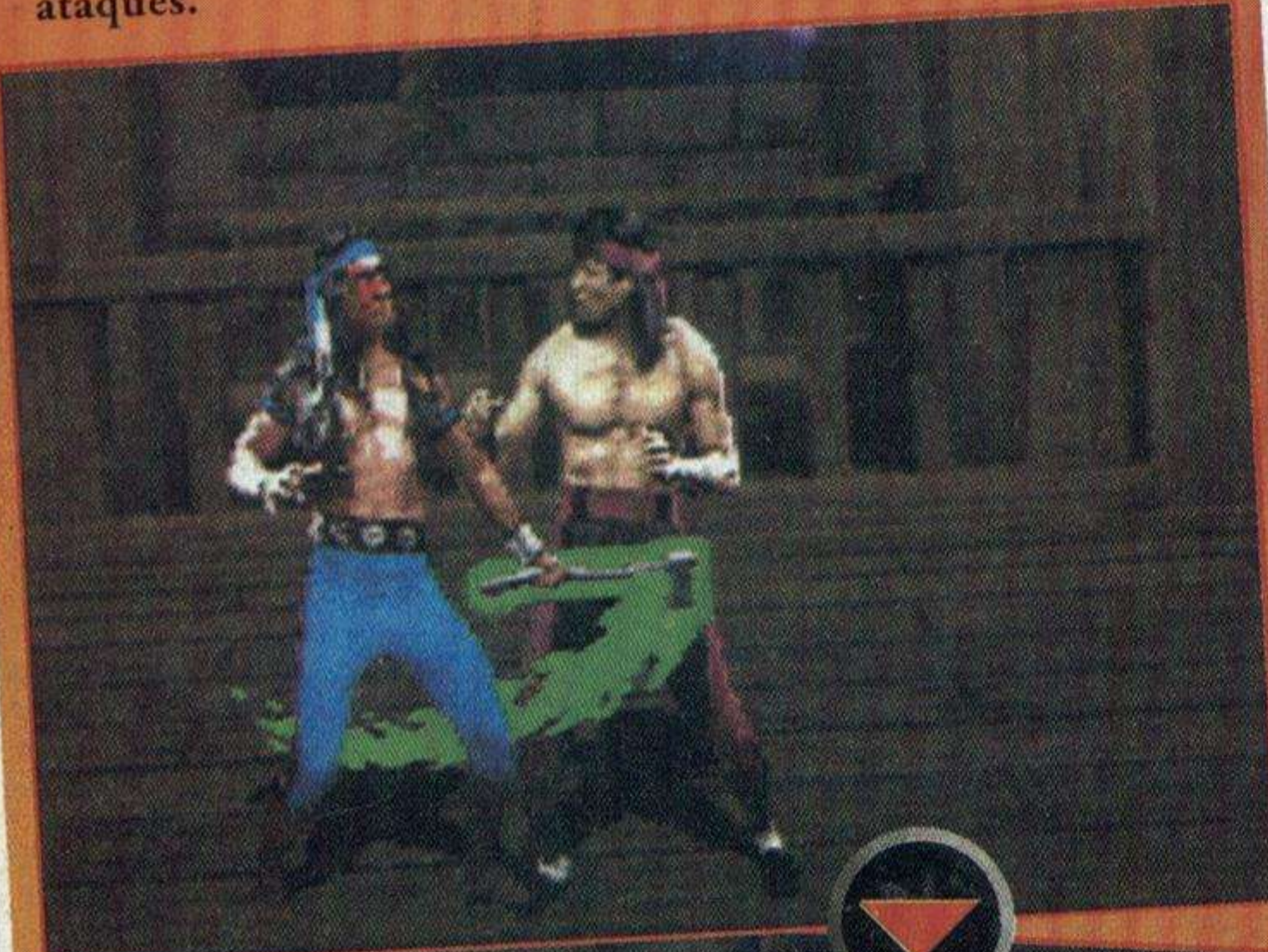
FATALITY ONE

T, T, B, SA

Segurando no alto o seu machado, Nightwolf pede o poder dos deuses. Um raio quebra o machado e a energia vai em direção à vítima, fritando o perdedor no mesmo instante.

FATALITY TWO

C, C, T, F, BL (Aproxime)

Chamando o poder das forças maiores, Nightwolf coloca seu adversário no meio de uma luz muito brilhante.

O METRÔ

CO, CO, BL

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

CO, CO, BL

PIT III

CO, CO, BL

NIGHTWOLF™

SPECIAL MOVES

AXE UPPERCUT

1/4VF + SA

Este golpe excelente usa o poder mágico do machado de Nightwolf. Ele funciona muito bem em combinações de ataques.

ARROW

1/4VT + SB

O ataque de arco e flechas de Nightwolf tem um ótimo raio de ação e um rápido tempo de recuperação, tornando-se perfeito para ataques de múltiplos golpes.

SHIELD AURA

T, T, T, CA

Nightwolf recorre aos poderes superiores para protegê-lo de possíveis ataques. Um escudo desvia todos os mísseis.

SHADOW SHOULDER

F, F, CB

Esse golpe é muito parecido com o utilizado por Shao Kahn e dá a Nightwolf uma grande oportunidade de acabar com os combos.

THROW

F + SB (Aproxime)

Utilizando sua enorme força, Nightwolf pega o adversário pelo pescoço e o arremessa por cima de seus ombros.

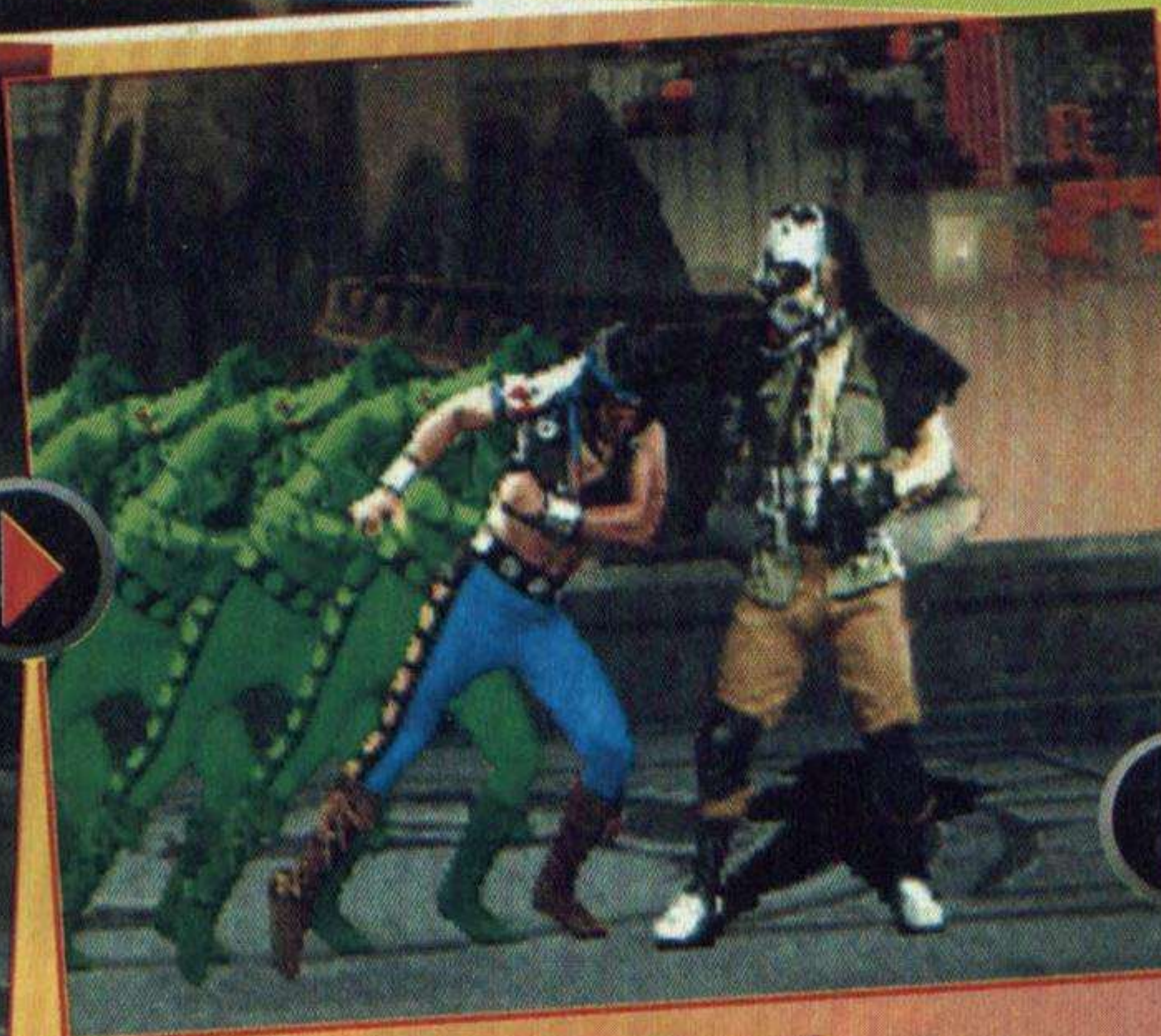
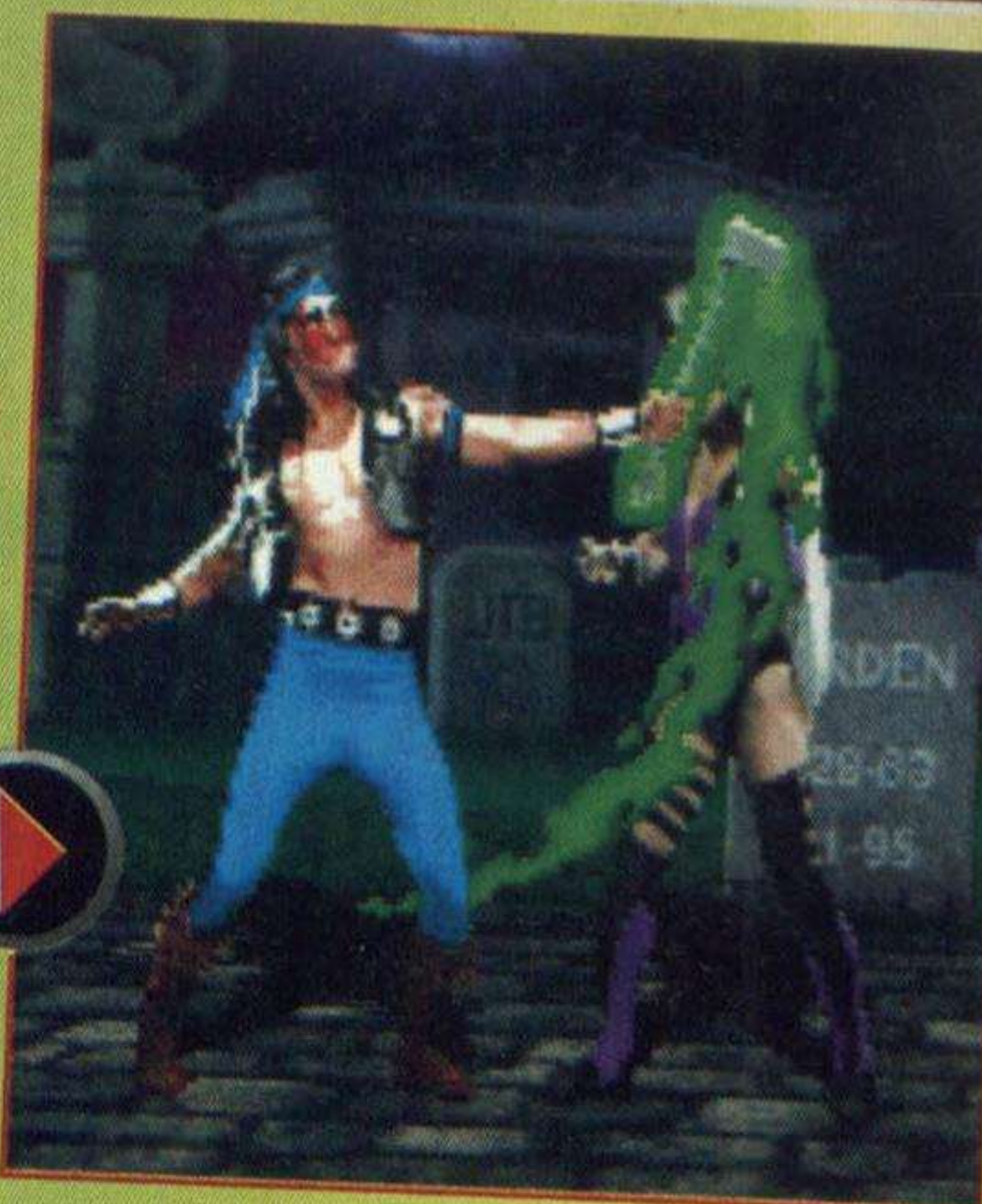
MORTAL™ KOMBINATIONS

(1/4VF + SA), T + CA
Este ligeiro golpe duplo pode ser executado bem rapidamente e toma quase 1/5 da energia de seu adversário.

ÇA, SA, SA, SB, 1/4VF + SA, 1/4VF + SA, (F, F, CB)
Esta combinação monstruosa exige sete golpes e acaba com 41% da saúde de seu adversário. A chave do sucesso é acertar um segundo uppercut com o machado.

SA, SA, SB, 1/4VF + SA

Quatro golpes e 23% de prejuízo é um bom retorno em se tratando de uma combinação básica. Use este ataque se você não tiver tempo para os sete golpes.

(1/4VF + SA), (F, F, CB)

Este combo de dois golpes não pode provocar tanto prejuízo quanto alguns de Nightwolf, mas a velocidade do golpe o torna proveitoso.

ENDING

Quando a Terra retorna a seu estado normal, Nightwolf pacificamente recupera as terras que seu povo havia perdido há muitos anos. Eles estabelecem sua própria nação e rapidamente transformam-se nos grandes líderes da Terra.

Nightwolf ajuda outros guerreiros da Terra a escaparem para sua terra sagrada. Uma vez lá, eles se reúnem e elaboram um plano de ataque contra a invasão de Shao Kahn. Nightwolf treinou duro para essa batalha: finalmente ele enfrenta Shao Kahn e sai vitorioso.

KABAL™

A história até agora...

O mistério envolve essa figura sombria. Como um criminoso que se corrigiu, ele virou as costas para seu antigo aliado, Kano, preferindo lutar sozinho. Seu rosto está tão horrivelmente deformado que ele precisa usar uma máscara, e seu corpo só consegue manter-se vivo com a ajuda de respiradores artificiais. Possuído pela fúria e queimando em raiva, sua missão é a vingança sobre seus torturadores.

BABALITY

CO, CO, CB

Antigamente, este antigo membro do "Black Dragon" recusaria realizar Babalities, mas agora ele está aprendendo a usar a sua raiva interior e livrar seus amigos guerreiros.

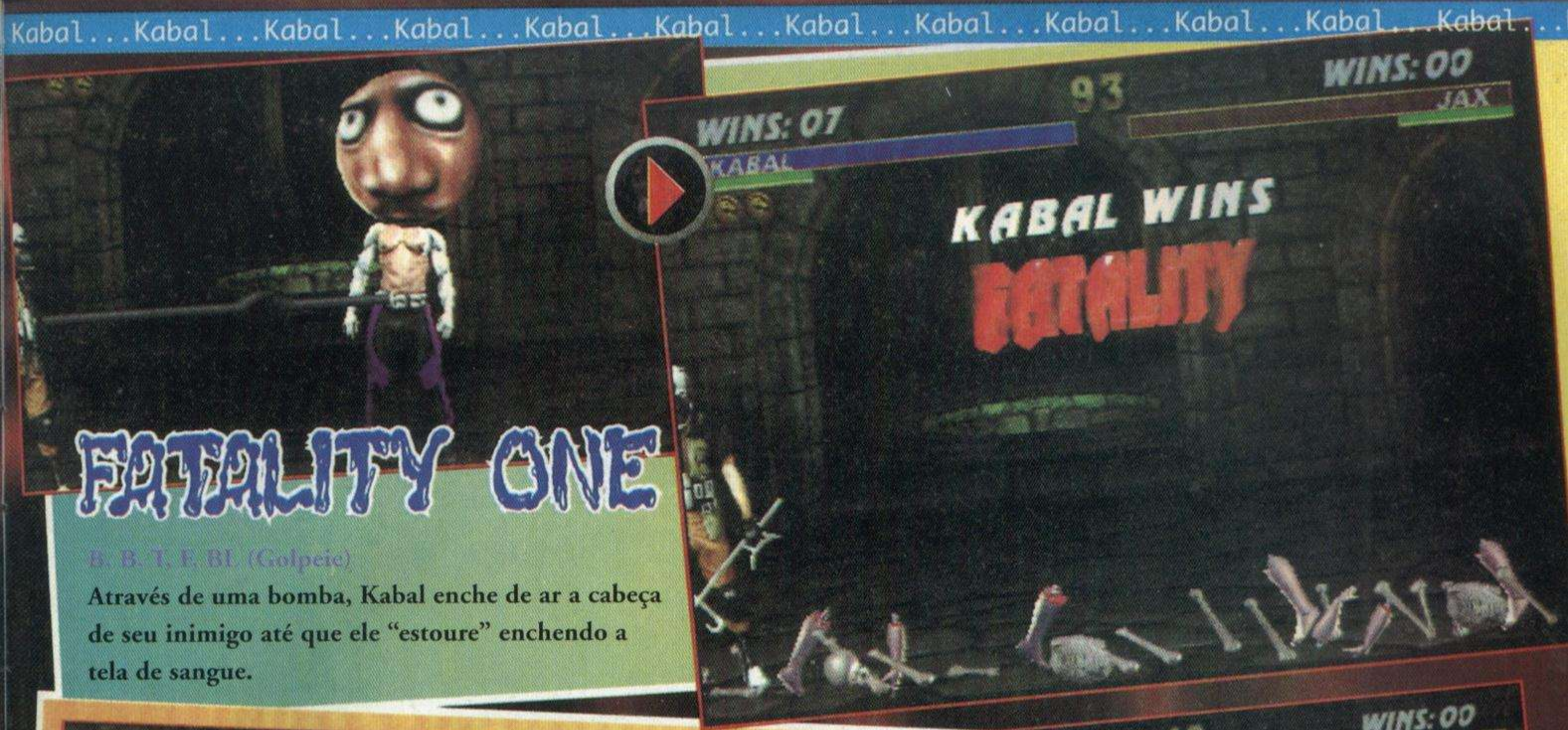
FRIENDSHIP

CO, CB, CO, CO, C

Kabal deixa um tempinho para fazer uma fogueira e tostar um marshmallow gigante com sua lança.

ANIMALITY

se SA, E, E, B, E, so SA (Aproxime)

Em um piscar de olhos, Kabal se transforma em um rinoceronte e destrói completamente sua vítima.

FATALITY ONE

B, B, T, F, BL (Golpeie)

Através de uma bomba, Kabal enche de ar a cabeça de seu inimigo até que ele "estoure" enchendo a tela de sangue.

FATALITY TWO

CO, BL, BL, BL, CA (Aproxime)

Esta fatality repulsiva mostra os horríveis machucados provocados em Kabal pelas esquadras de extermínio de Shao Kahn.

O METRÔ

BL, BL, BL, CA

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

BL, BL, BL, CA

PIT III

BL, BL, BL, CA

KABAL™ SPECIAL MOVES

PURPLE FIREBALL

T, T, SA (Também no ar)

A bola de fogo de Kabal pode ser usada no chão ou no ar; de qualquer forma ela é ideal para segurar lutadores velozes.

TORNADO SPIN

T, F, CB

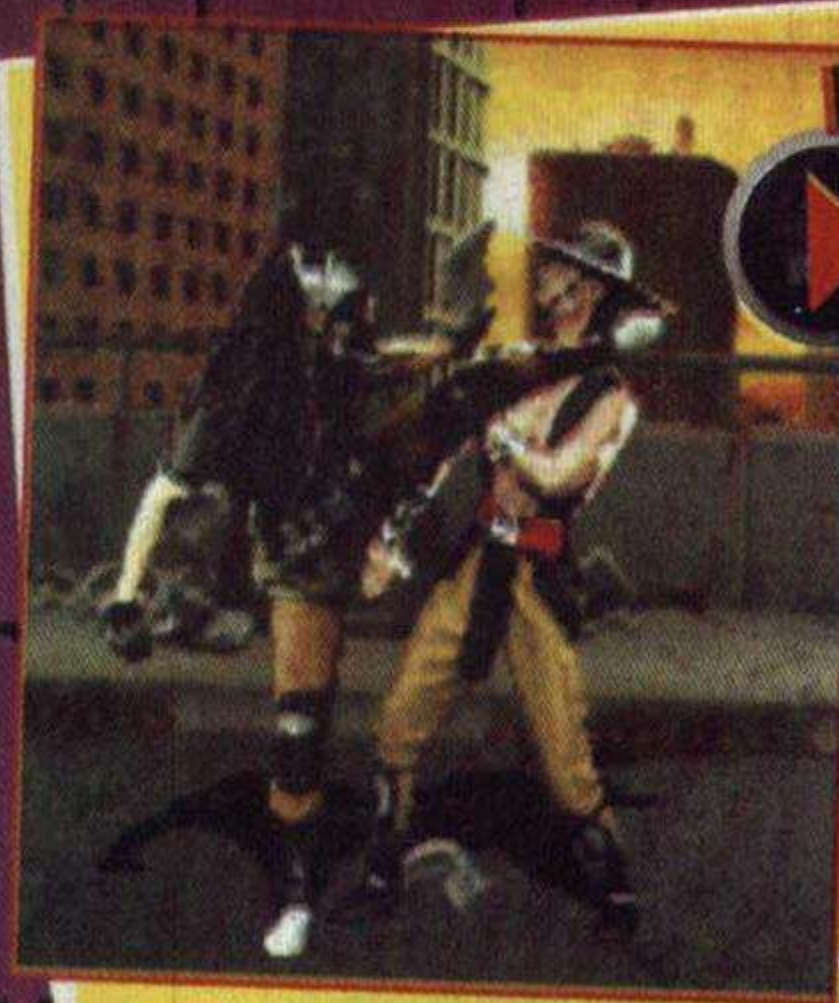
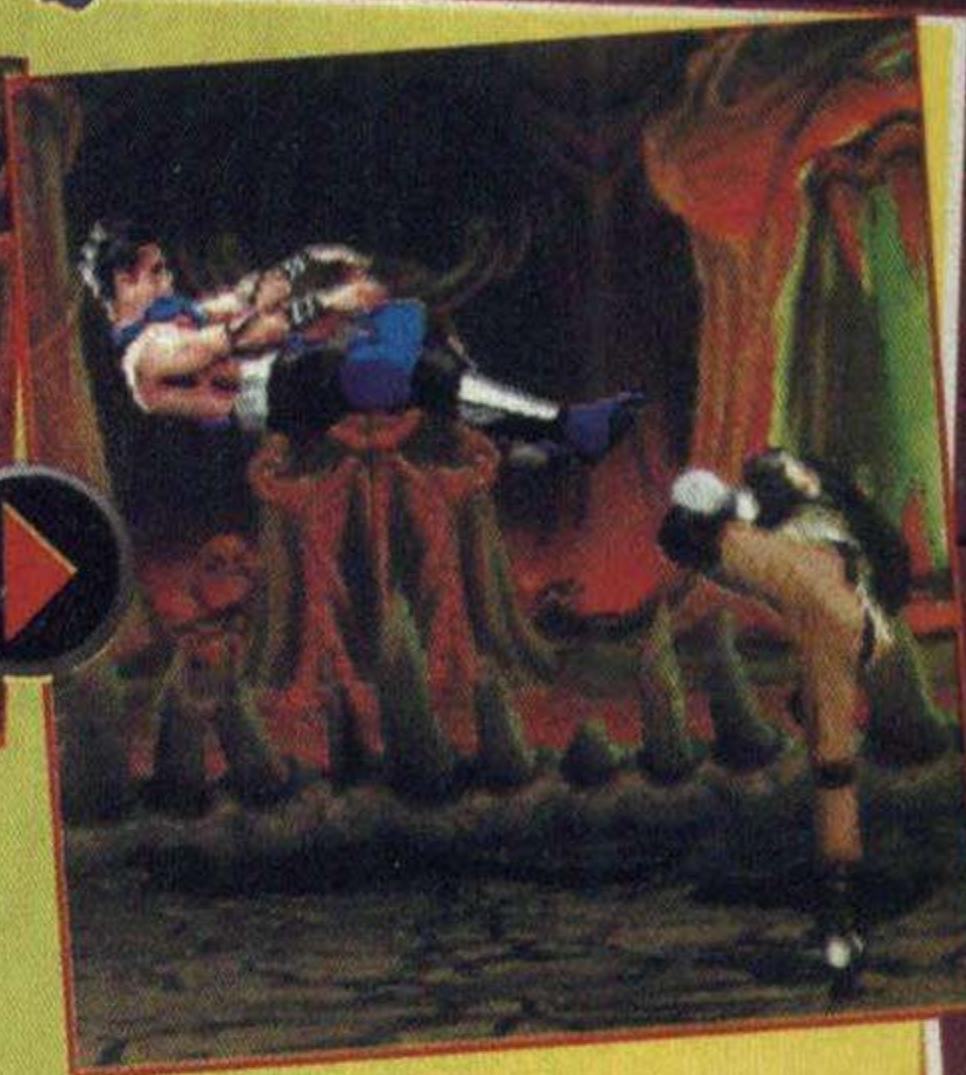
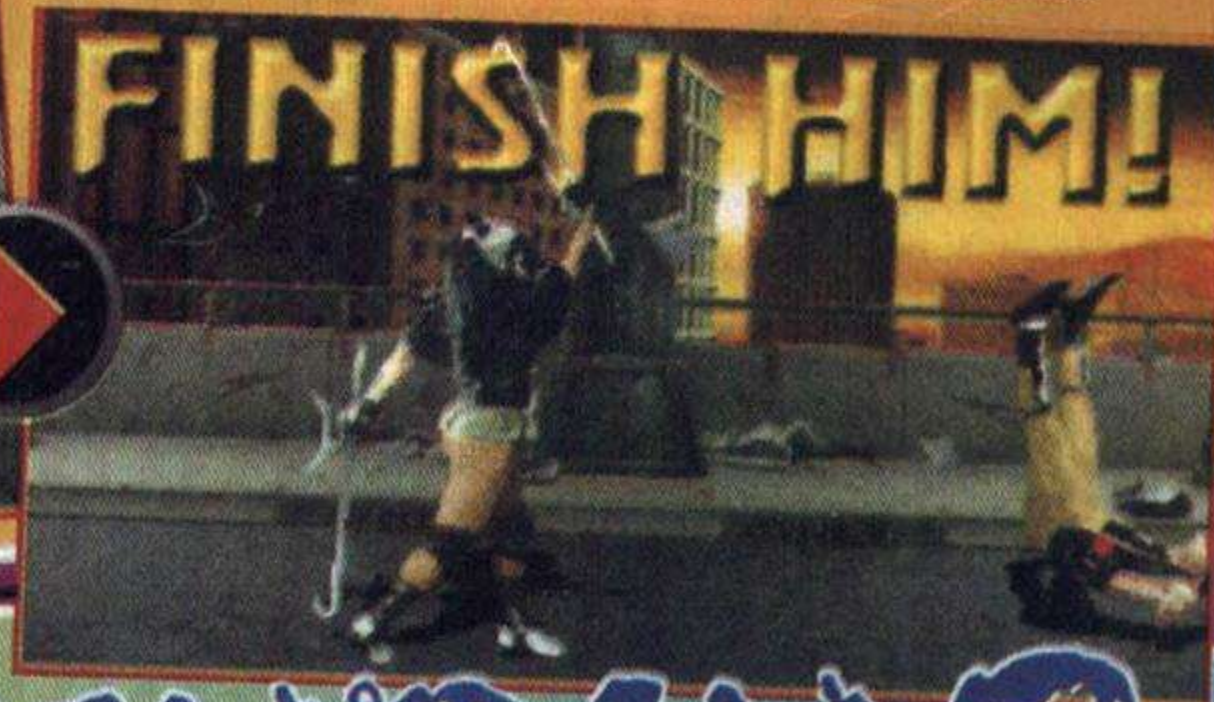
Faça o seu adversário girar com este rápido ataque. O tornado deixa a vítima temporariamente sem sentido, deixando você livre para iniciar um combo.

GEAR SLICE

T, T, T, CO

Convocando um selvagem de fora da tela, Kabal atrai sua vítima para dentro de uma armadilha e mutila o imbecil.

MORTAL KOMBINATIONS

(T, F, CB), SA, SA, CA, T + CA
Kabal é um dos personagens mais fáceis para se desenvolver combos. Este ataque de cinco golpes toma 1/4 da energia do adversário.

CB, CB, SA, SA, B + SB, B + SB
O arrasador ataque de seis golpes parece impressionante, e ele reduz a energia da vítima em 37%. Utilize-o depois de um "Tornado Spin" enquanto o seu adversário estiver cambaleando.

ENDING

Em seu retorno, Kabal se concentra na vingança àqueles que o atacaram. Ele luta ao lado de outros guerreiros da Terra. Quando ele derrota Motaro e o terrível Shao Kahn, consegue provar que realmente é o grande escolhido.

Antes da invasão, Kabal era um criminoso. Ele já foi membro do "Black Dragon" ao lado de Kano. Agora Kabal dedica sua vida para lutar contra as injustiças, dando aos criminosos mais um motivo a temer.

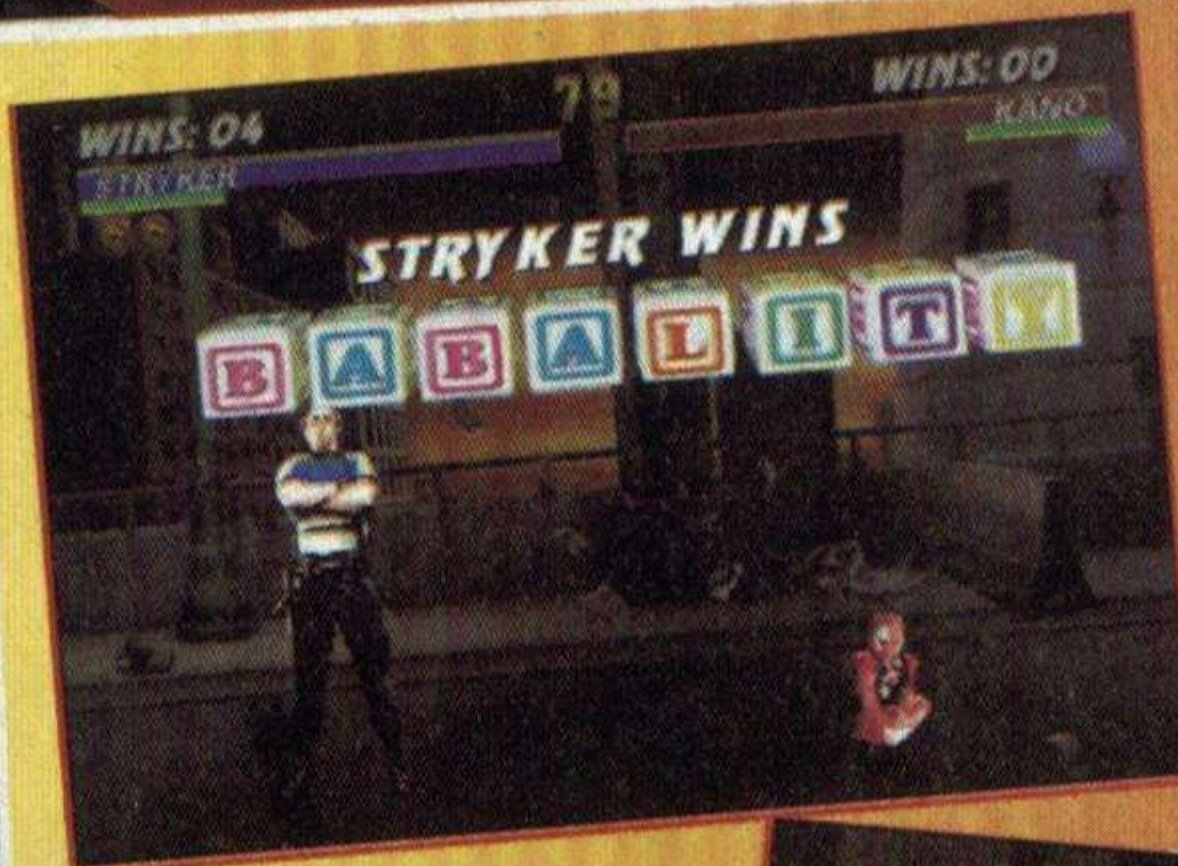
STRYKER™

A história até agora...

Este musculoso expert em explosivos era o líder de uma organização de controle da violência de uma cidade norte-americana até que Shao Kahn iniciou sua invasão à Terra. A destruição total de sua cidade e o brutal massacre de seus habitantes o deixaram desesperado para vingar-se do malvado Kahn. Armado com um arsenal de granadas e armas poderosas, ele tem o equipamento certo para vencer o torneio. Mas será que ele conseguirá?

BABALITY

B, F, F, T, SA

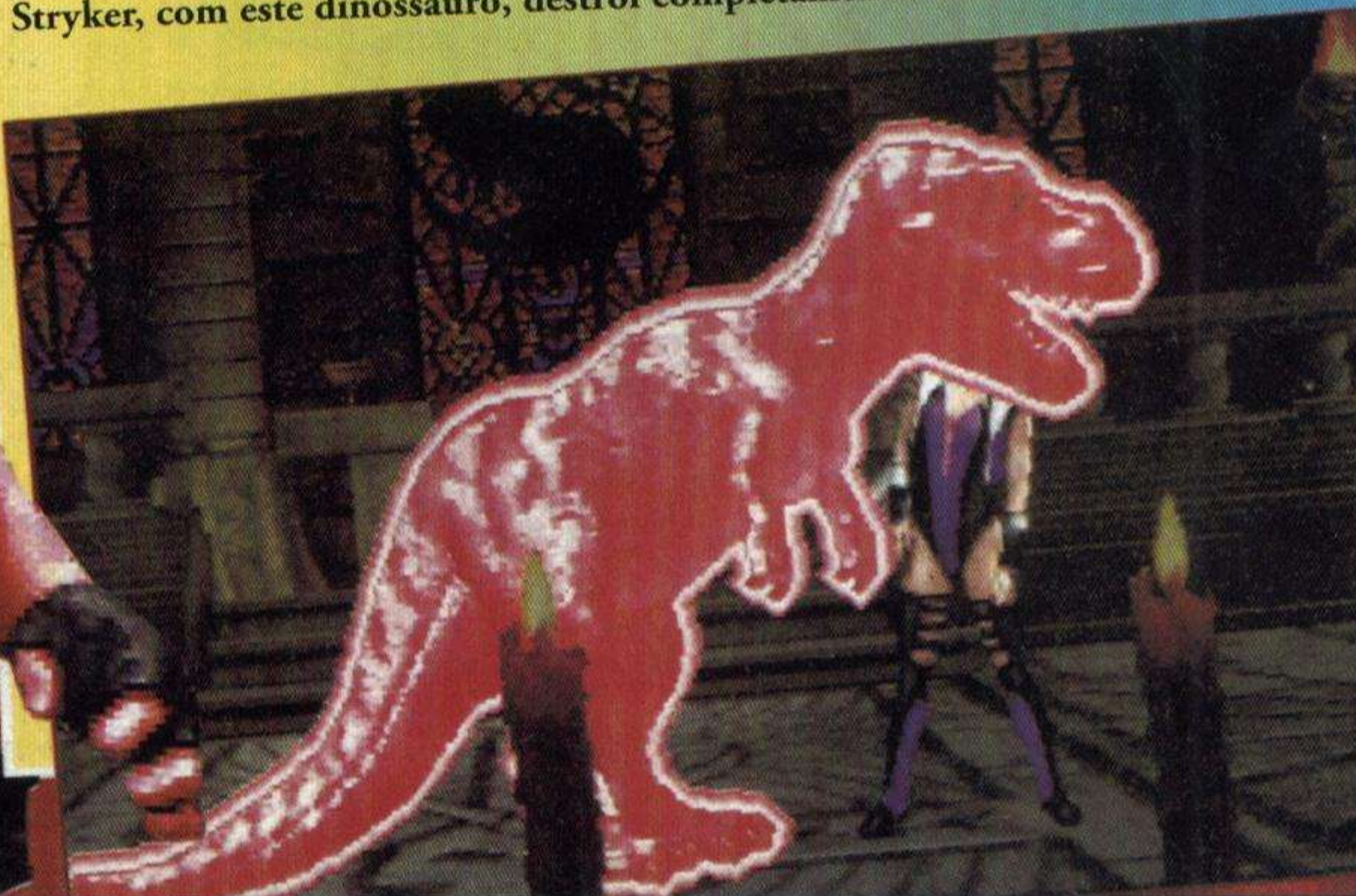
O policial se transforma em "babá" nesta babality. Stryker acredita muito na justiça e está sempre pronto a "aliviar" a vida de seu adversário.

FRIENDSHIP

SB, CO, CO, SB

Kurtis se transforma em guarda de trânsito nesta clássica friendship.

ANIMALITY

CO, CO, CO, BL (Golpeie)

Stryker, com este dinossauro, destrói completamente sua vítima.

FATALITY ONE

B, F, B, F, BL (Aproxime). Além disso: 1/4VF, 1/4VF, BL

Stryker corre em direção à sua entorpecida vítima, manda uma bomba diretamente ao peito dela e depois corre para se proteger enquanto há uma incrível explosão.

FATALITY TWO

F, F, F, F, CB (Distancie)

Demonstrando a influência de seu mentor Rayden, Stryker destrói seu adversário e tosta o perdedor com 20.000 volts.

O METRÔ

F, C, C, CA

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

F, C, C, CA

PIT III

F, C, C, CA

STRYKER

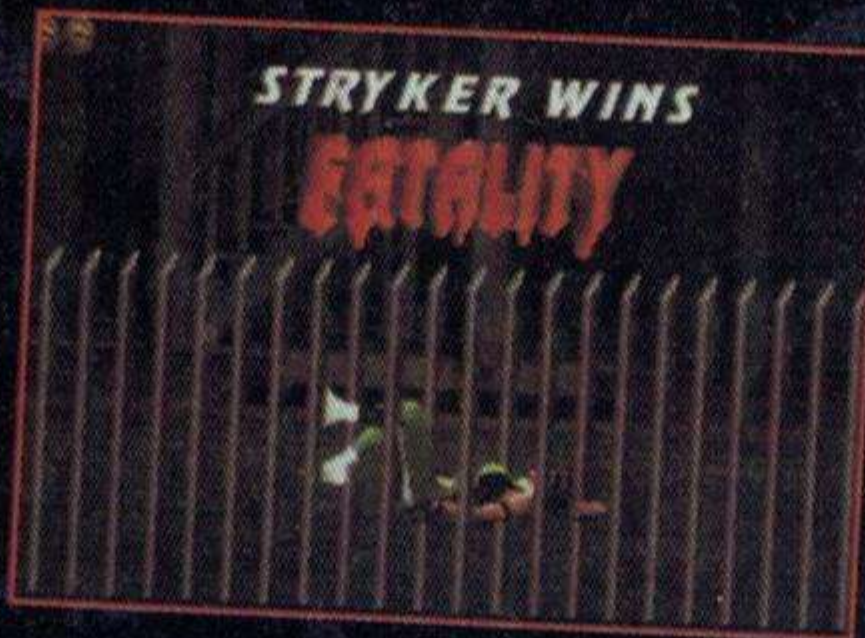
SPECIAL MOVES

RIOT KLUB TRIP

F, T, SB

Com um golpe violento de seu "Riot Klub", Stryker leva sua vítima ao chão causando o maior barulho.

RIOT KLUB THROW

F, F, CA

Este é dos golpes mais espetaculares do jogo. Kurtis desequilibra seu adversário antes de arremessá-lo para o outro lado da tela.

HIGH GRENADE

1/4VT + SA

Armado para enfrentar as desordens das cidades grandes, Stryker descobre rapidamente que suas granadas são ideais para dinamitar inimigos que "voam alto".

LOW GRENADE

1/4 VT + SB

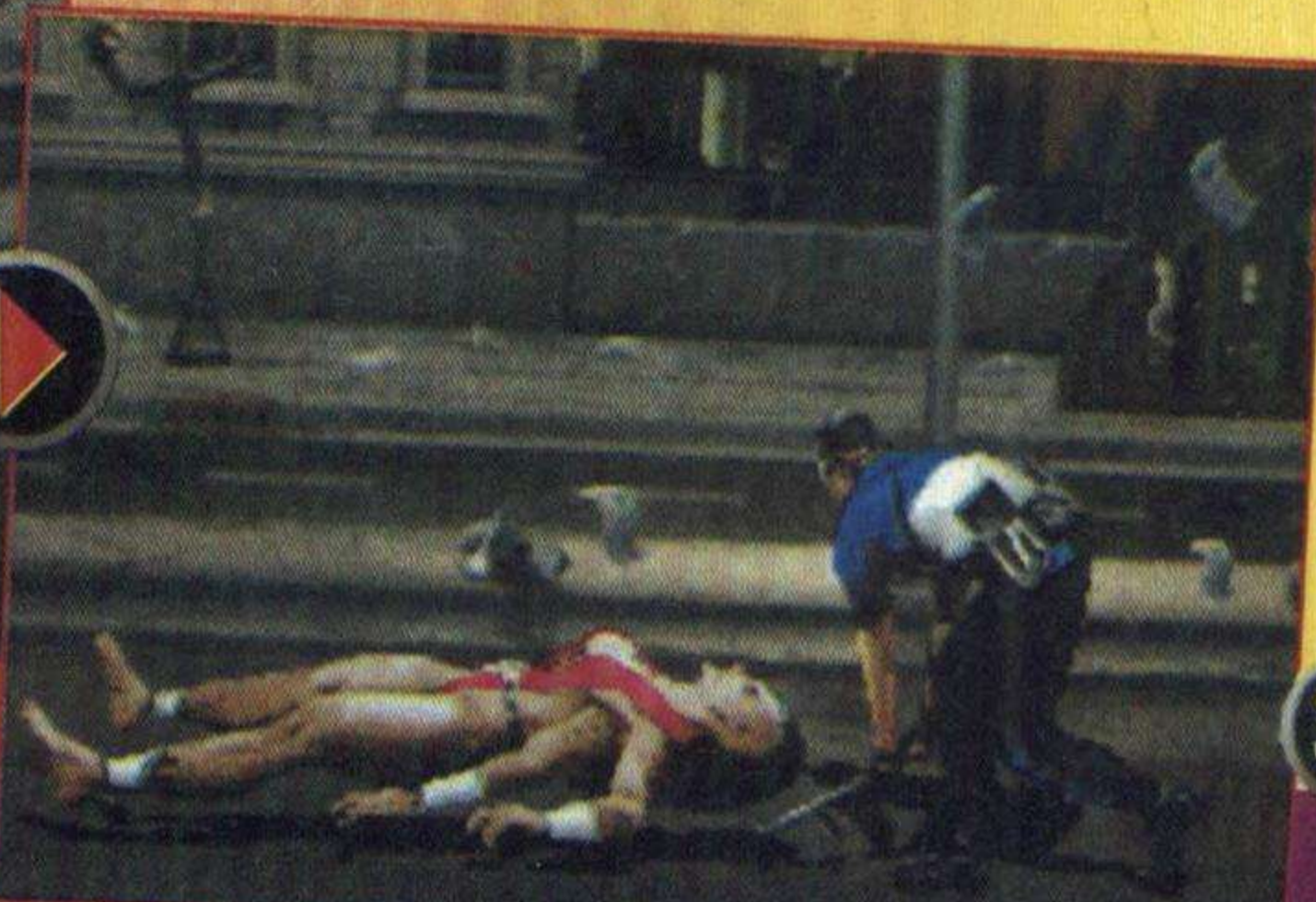
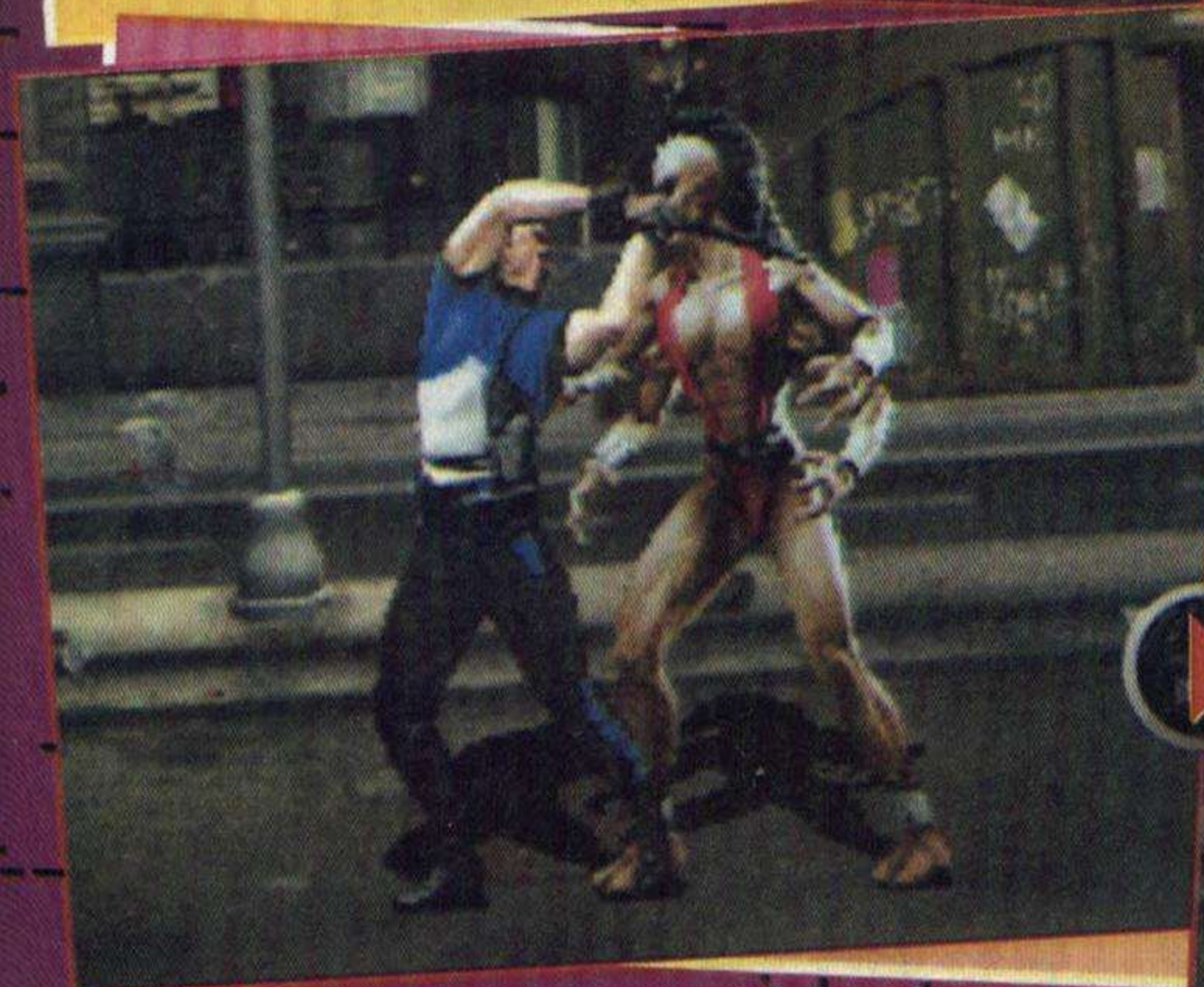
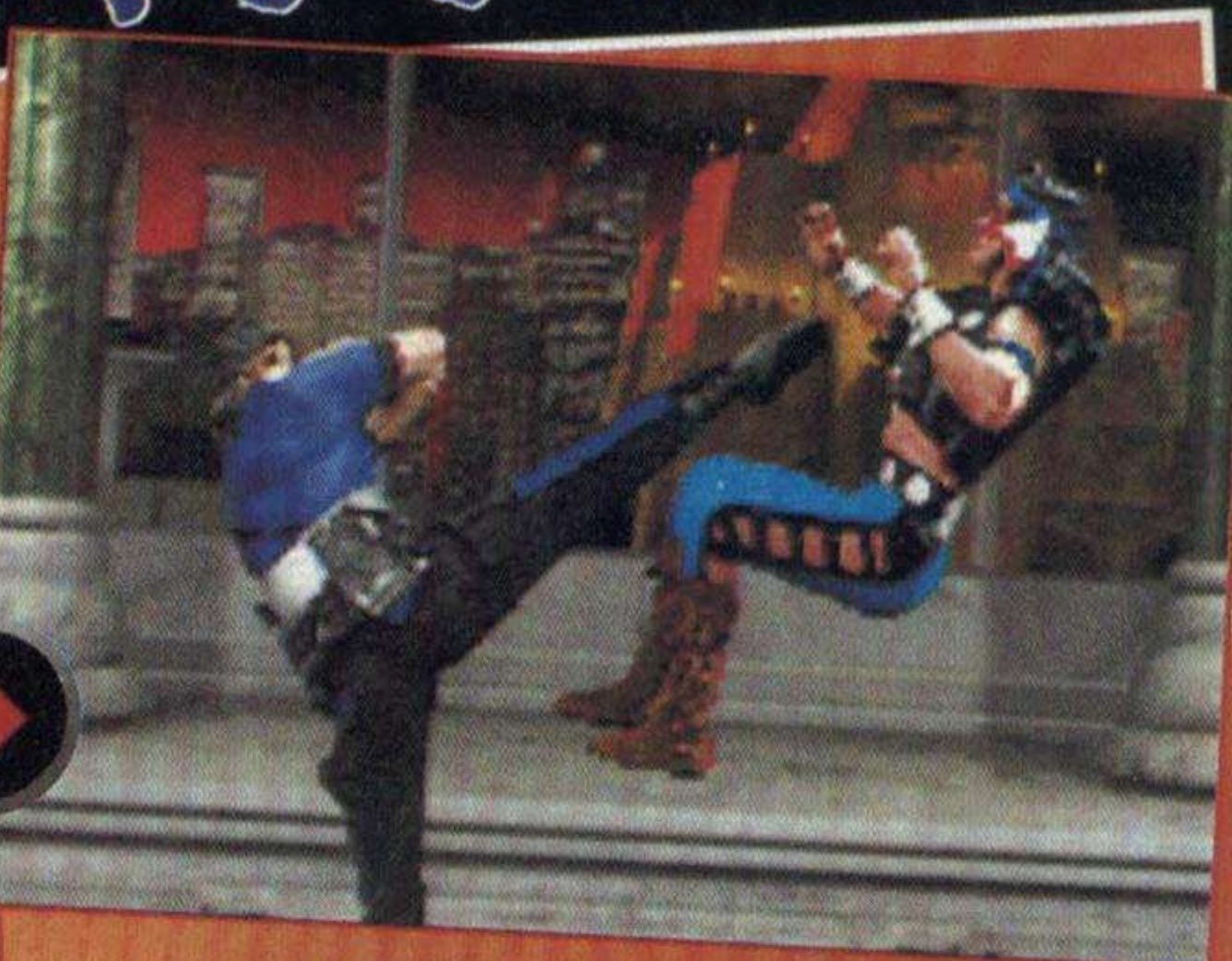
Solte estas cargas de explosivos em direção ao chão. Uma única explosão deixa o adversário vulnerável a um ataque.

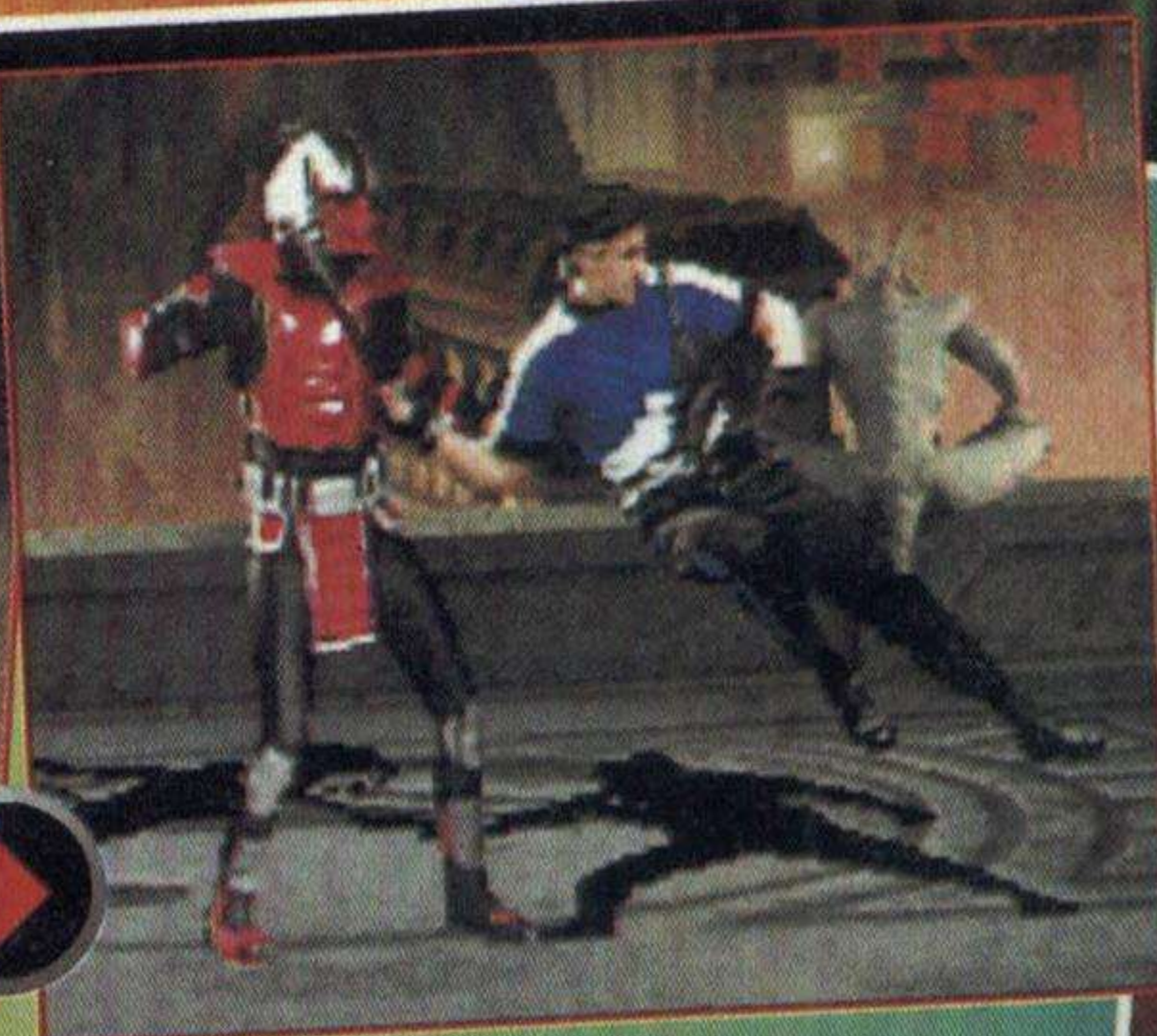
THROW

F + SB

Stryker usa seu Riot Klub com grande efeito mais uma vez neste espetacular arremesso.

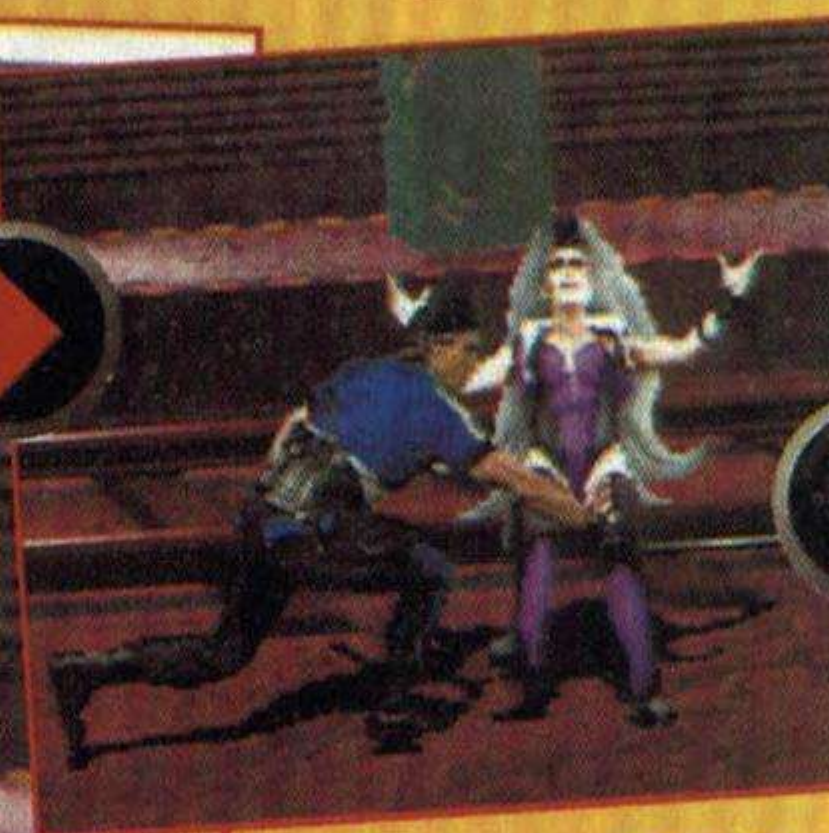
MORTAL™ KOMBINATIONS

CB, CB, T + CA

Embora treinado inicialmente para a própria defesa, o guerreiro americano mostra que não tem medo de continuar atacando neste combo de três golpes.

CA, SA, SA, SB, (F, F, CA) (5 golpes 42%)

Este terrível ataque de cinco golpes é o segundo combo mais poderoso do jogo. Provocando um grande prejuízo de 42%, apenas um golpe de Cyrax é mais devastador do que ele.

SA, SA, SB

Este tradicional golpe mostra que Stryker consegue arrasar definitivamente os mais fortes lutadores. Os poderosos socos causam 18% de prejuízo.

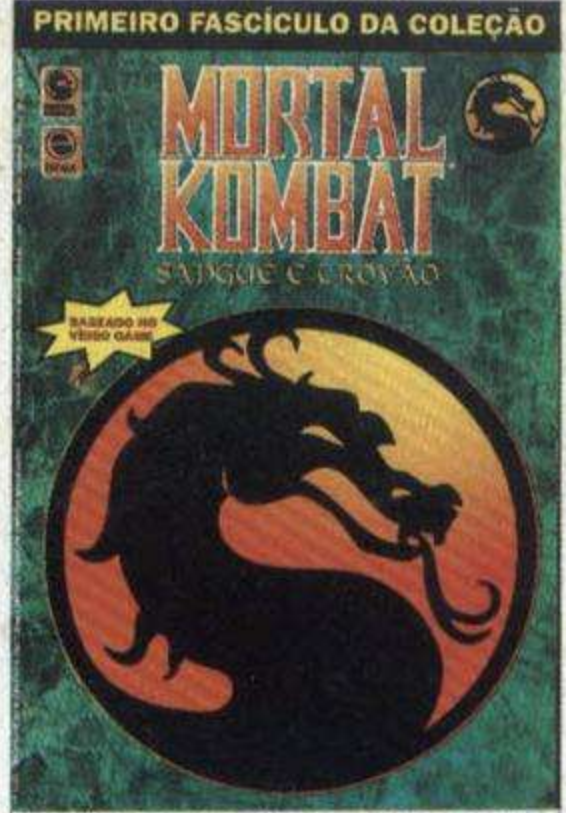
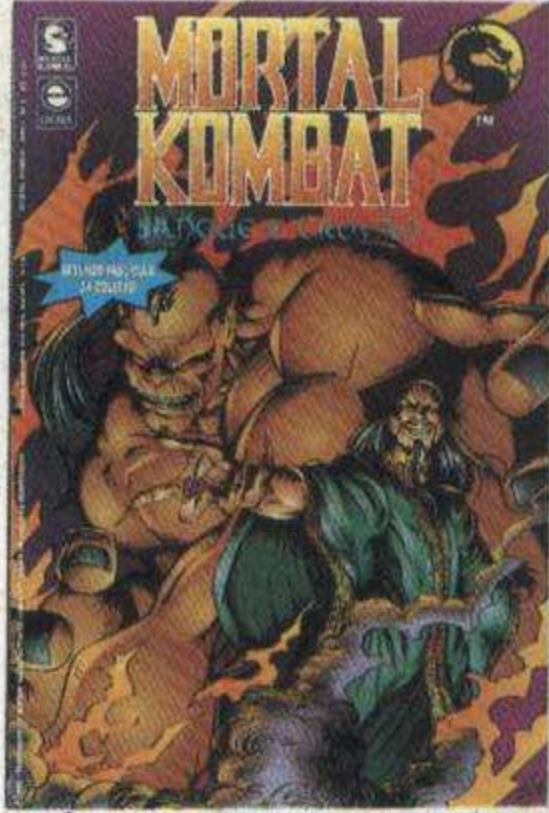
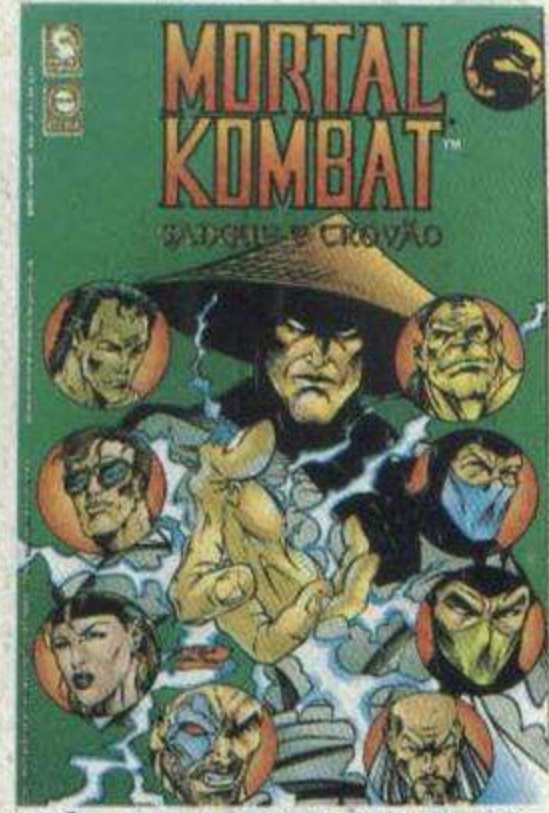
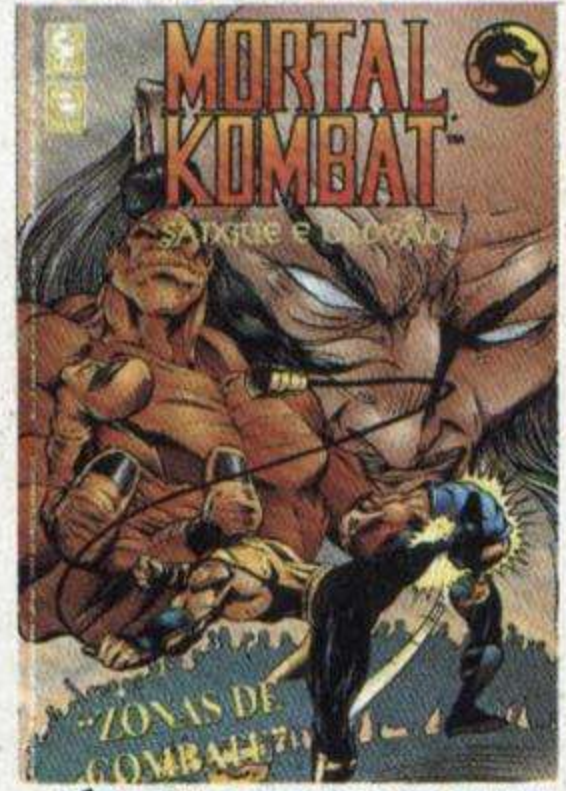
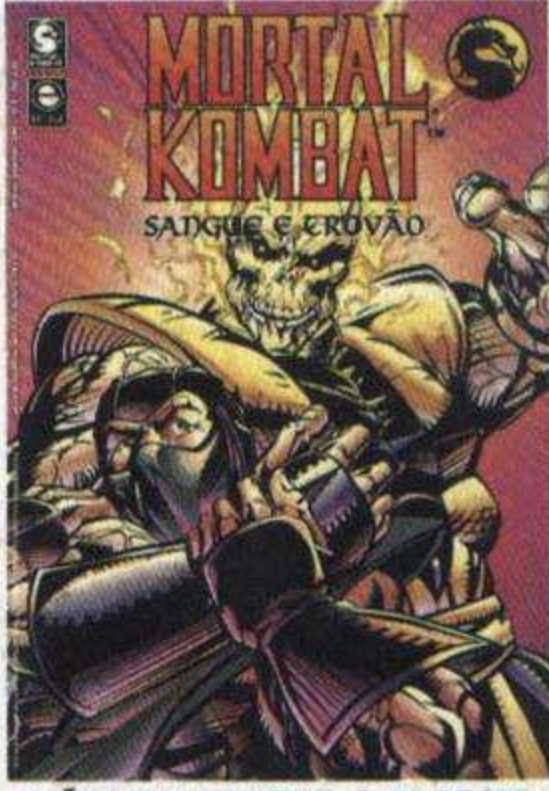
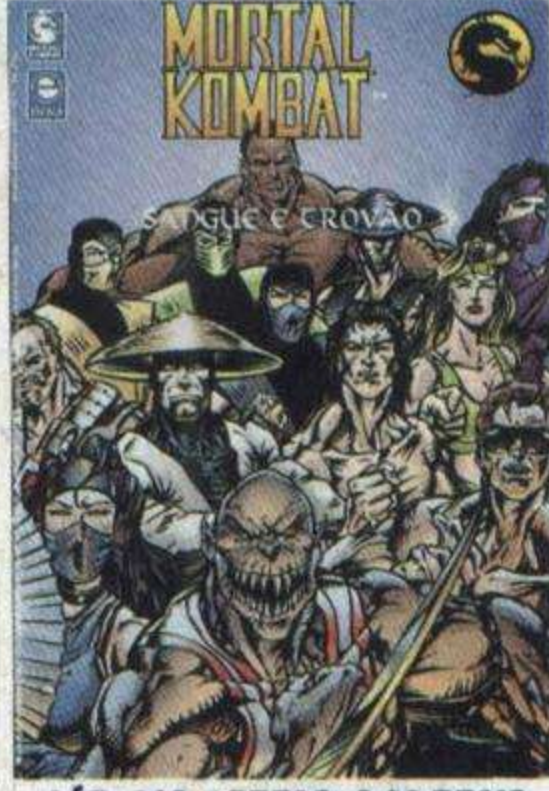
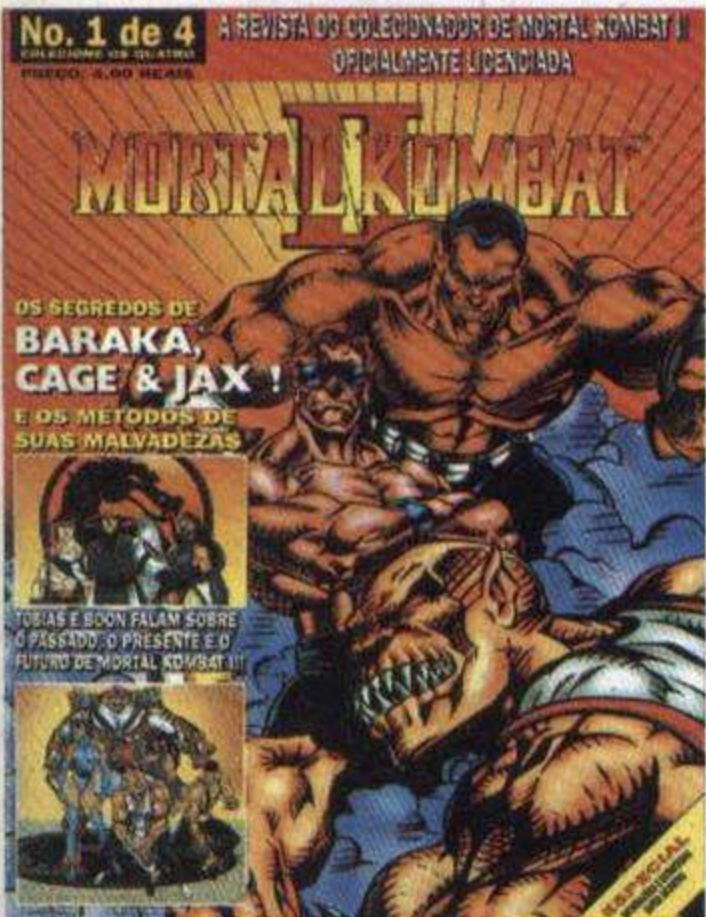
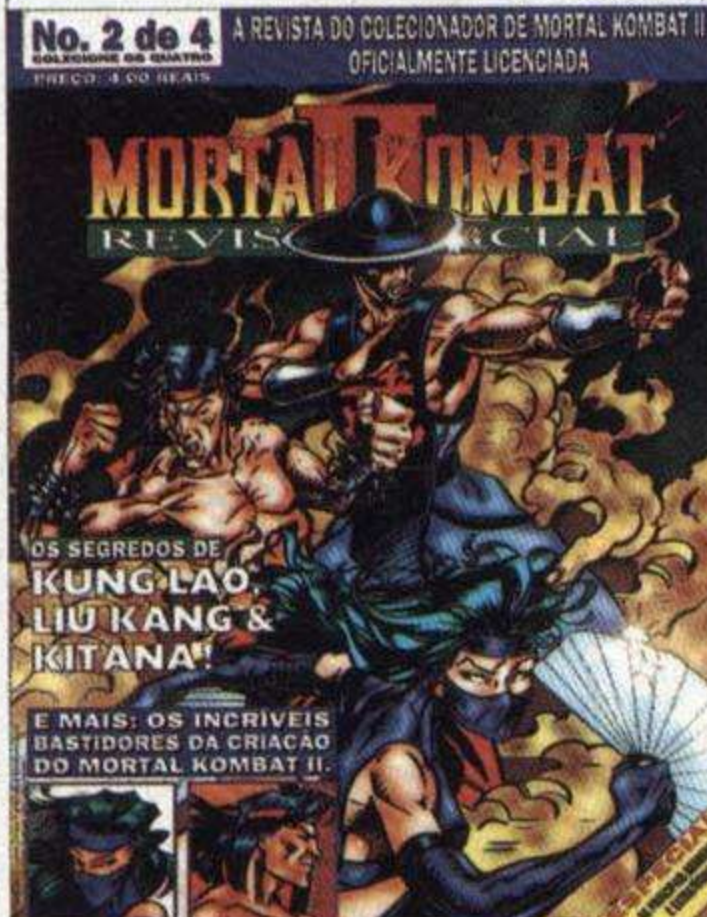
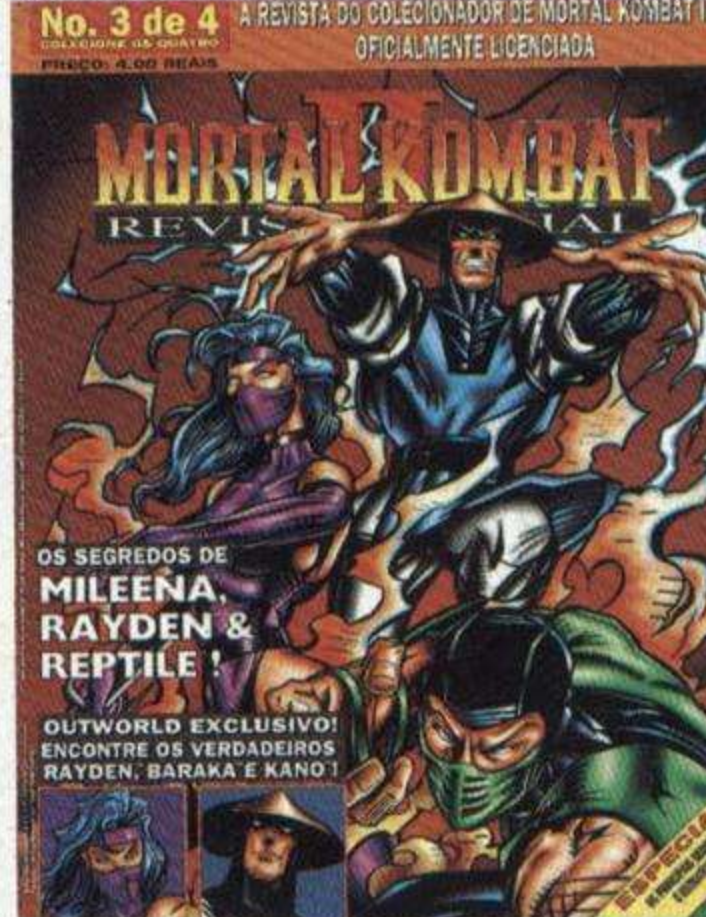
Chute voador, (F, T, SB)

Um inventivo combo dois-em-um que raramente falha e deixa o adversário sem defesa. Este ataque de dois golpes pode ser usado com grande efeito.

ENDING

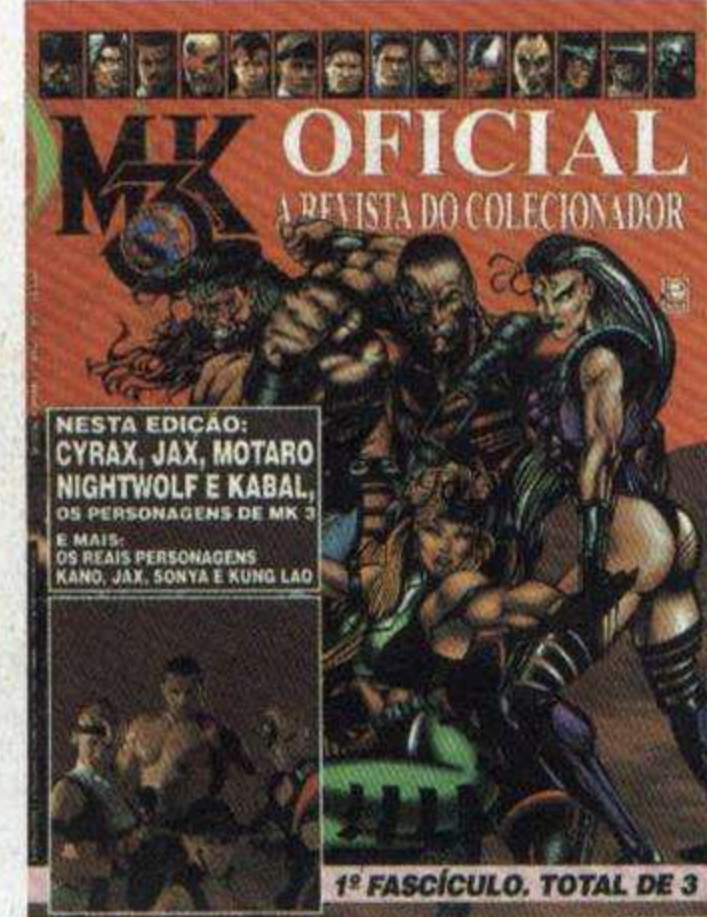
Não sabendo por que sua alma foi aliviada da invasão de Outworld, Stryker recebe uma visão de Rayden. Ele é instruído para viajar para o Oeste e encontra o resto dos guerreiros da Terra, conhecendo o verdadeiro significado de sua sobrevivência.

Ele viaja de volta à cidade que jurou proteger. Kahn não está familiarizado com esse novo combatente, e é pego de surpresa. Stryker derrota o malvado soberano e salva todo o planeta. O caos absoluto que tomou conta da cidade horas antes da invasão finalmente terminou.

JAX
MAD DOG 95

Entre nesse Combate

CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( )	015 ( )	019 ( )	023 ( )
012 ( )	016 ( )	020 ( )	024 ( )
013 ( )	017 ( )	021 ( )	
014 ( )	018 ( )	022 ( )	

Nome...

Endereço...

Cep..............................Cidade..............................Estado................

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.